DENTRO
de la viñeta

Nº 25
2,20 euros

Breccia
Dr. Slump
The Matrix
BM Bendis
Greg Rucka
Batman B&W
Savage Dragon
entrevista
Mezzo y Pirus

© Keny Ruiz

© Brian K. Vaughan y Pia Guerra.
¿Ser el único hombre de la TIERRA...
¿es un sueño o tu peor pesadilla?
Y
BRIAN K. VAUGHAN - PIA GUERRA
EL ÚLTIMO HOMBRE
VERTIGO
NORMA Editorial
PRÓXIMAMENTE

SUMARIO

PORTADA
Keny Ruíz

2 HOLA!
Miguel Campoviejo

10 BENDIS. CRÓNICAS EN NEGRO
Alejandro Caveda

17 INFORME SOBRE BRECCIA
Norman Fernández

22 LA RETÓRICA DEL ENEMIGO
Paco I. Taibo II

23 THE MATRIX
Yexus

32 Godzilla
Francisco Naranjo

34 BATMAN BLACK&WHITE
Jorge Iván Argiz

42 GREG RUCKA
Germán Menéndez

51 DR. SLUMP
Irma Page

56 SI VOLVIERAN LOS DRAGONES
Nino Ortea

63 EL CUARTO MUNDO
Alejandro M. Viturtia

64 MEZZO Y PIRUS. ENTREVISTA
Yexus

70 QUEREMOS TANTO AL CÓMIC
Varios

ESPECIAL

VIII JORNADAS
INTERNACIONALES
DEL CÓMIC
VILLA DE AVILÉS

Ya estamos aquí. Ha sido un año complejo para los hacedores de esta publicación, pero vamos a celebrar como se merece este nº 25. Que además de emblemático por la cifra lo es porque, como acostumbramos, se regalará a los asistentes a las VIII Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés y se venderá en el resto del país. Así ganan todos, los asistentes a la convención reciben gratis el Dentro con el programa y los compradores reciben gratis el programa de Avilés.

Justifiquemos el parón en la salida del DDLV. Sabéis que creamos la revista en un momento en que las publicaciones de información y análisis del cómic desaparecían en España. Curiosamente la misma idea la tuvimos varios, y de repente esto se lleno de revistas de crítica. Unas han desaparecido y otras se han reconvertido, pero la verdad es que gracias a los chicos de Dolmen y a los amigos de Trama, todos los meses hay información de novedades y artículos interesantes; cada tanto aparecen otras como Nemo o U y la cosa va saliendo adelante. Si, ya sabemos que nos echáis en falta pero, como decíamos, los últimos meses han sido agitados para los responsables de la revista. **Angel** se fue a terminar su cómic, **Jorge Iván** creó un Festival de Cortos de Cine, modélico, y además ambos hacen la Semana Negra y las Jornadas de Avilés y editan y diseñan y dibujan y...

Los colaboradores del Dentro saltaron a otras publicaciones, a muchos los descubrimos aquí y nos enorgullece ver su nombre en las revistas amigas, que son casi todas. Así que más o menos nos vais siguiendo la pista.

Creemos en las mismas cosas que cuando fundamos esta revista. Pero los tiempos han cambiado y pensamos que tenemos que crecer y subir la apuesta. Aún no está decidido cómo, pero el Dentro tiene que superarse. Dar cabida a la creación además de al estudio, quizá cambiar de formato.

Bueno, estamos pensando, aun haremos algún número más así pero...

Cuando concebimos este nº, hace muchos meses, escribimos otro editorial. Nos hemos dado cuenta que sigue sirviendo, así que ahí va. Nos leemos pronto.

Qué clase de cine te gusta?, ¿qué tipo de música escuchas?..... habremos escuchado o formulado estas preguntas al menos varias decenas de veces en nuestras vidas con total naturalidad, ya que tendemos a dar por sentado que todo el mundo ve películas en mayor o menor medida, del mismo modo que todo el mundo tiene preferencia por una u otra clase de música. Sin embargo, no es común oír ¿qué tipo de cómics lees? salvo que ya tengamos claro que nuestro interlocutor comparte nuestra afición, es más, aquí la pregunta si suele ser ¿tú lees cómics?, y casi siempre cuando nos han dicho algo que nos haga contemplar tal posibilidad. No hay duda de que el lector de cómics tiene un cierto complejo de inferioridad a menudo excesivamente acusado y esto, desde luego, es algo en lo que cada uno puede aportar su granito de arena.

Sin embargo, hay un problema aun mayor, y es la falta de accesibilidad del cómic a la gran mayoría, es decir, cuando alguien trata de preguntarte por los cómics puede recurrir al yo también los leía hace años ¿siguen haciéndolos?, y es que es muy difícil que una persona no aficionada vaya a una librería especializada, y sin ir a una de ellas es muy difícil que nadie se vuelva aficionado, un círculo vicioso que sólo la presencia en quioscos y librerías regulares puede romper.

Por si fuera poco, en caso de autores y profesionales tienden a hacer preguntas que demuestran su desconocimiento no ya de la situación actual, sino de los elementos más básicos del medio. Con esto no quiero decir que el que pregunta haga nada incorrecto, a fin de cuentas ¿quién no ha pensado o dicho alguna vez eso de quizás lo que voy a preguntar sea una tontería pero...?, el problema está en que nadie le preguntará a un músico si la música se pone de oído y se repite de oído porque todos estudiamos en el colegio unas nociones básicas en las que, como poco, aprendemos que es un pentagrama, que notas hay y como se estructura una composición musical. Y esto sucede con casi todo lo imaginable, y no con el cómic. Parece más que lógico, me atrevería a decir que imprescindible, impartir un par de semanas como mínimo en los institutos a los elementos básicos del arte de contar historias en viñetas.

Por eso es importante que haya tantos salones, festivales y jornadas centradas en el mundo de la historieta, que se sigan haciendo concursos, que cada vez gritemos más alto que este medio nos encanta, que su valor es incuestionable e incalculable, que nos hagamos oír... para gritar este amor empezamos hace 25 números una andadura que en este número tan especial no ha hecho sino empezar, porque pasado este tiempo el cómics no nos gusta lo mismo... ¡nos gusta aun más!. Muchas gracias a todos por seguir con nosotros.

dentro de LA VIÑETA

Número 25, 2003
Publicación dedicada al cómic y sus vicisitudes
EDITA
AAHA
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argiz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Germán Menéndez
Lorenzo F. Díaz
Yexus
COLABORADORES
Miguel Campoviejo
Nino Ortea
Francisco Naranjo
Alejandro M Viturtia
Paco I Taibo II
Norman Fernández
Alejandro Caveda
Iván Roces
DISEÑO&MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas
PORTADA
A partir de una ilustración de *Keny Ruiz*
IMPRIME
La Versal
DISTRIBUYE
Dirac. Infolibro
CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: Angeldelacalleh@terra.es

© para textos y dibujos: de los autores y/o editoriales

HOLA!

Por *Miguel Campoviejo*

Si no fuese por mis nutridas colaboraciones con otras revistas especializadas,se me hubiese olvidado escribir. Así de torpes son los responsables de esta revista. Quizá debiera decir vagos en lugar de torpes, porque para lo que quieren buena prisa se dan, pero en fin que si se descuidan, ese par de elementos, me tienen un año sin poder dirigirme a ustedes, queridos lectores. Buena parte de los que, lo sé de buena tinta, compran esta revista por leer mis comentarios y noticias y no los tostones con que habitualmente se despachan los cerebrines que firman los largoooos y sesudos artículos a los que esta publicación consagrará quizá demasiadas páginas. ¡Vale, vale, ya empiezo!

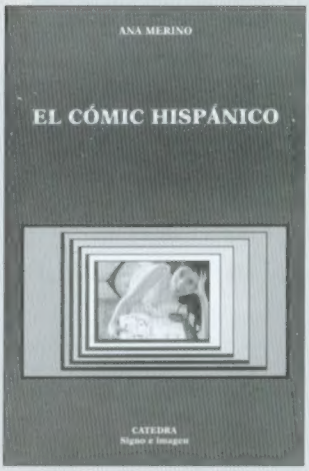
Entre las cosas destacadas d e la temporada tenemos que señalar tres libros de estudio y ensayo sobre el cómic y sus personajes que han brillado con luz propia entre lo publicado sobre el medio.
Por un lado está el excelente trabajo de **José Manuel Soldevilla**, sobre la creación máxima de Herge y su mundo, *Abecedario de Tintín.* Editado por Milenio y prologado por **Alex de la Iglesia**, esta original forma de acercarse al personaje, en veintiocho capítulos siguiendo las letras del alfabeto, no dejará insatisfecho a ninguno de los muchos fans del personaje. El autor comisarió también una magna exposición sobre Tintín el el Museo marítimo de Barcelona, titulada *Rayos y truenos. Tintín y el mar de leyenda*, que fue una auténtica gozada.
Víctor de la Fuente. Homenaje, es otro título interesante. A cargo de **Félix Velasco** y editado por Recerca, el libro es un repaso a la carrera profesional del gran dibujante asturiano. Completado con varios dibujos y textos que rinden tributo al autor a cargo de creadores que sienten admiración y cariño por el dibujante de *Sunday*.
El cómic Hispánico –que originalmente se llamaba, más adecuadamente, *Del cómic hispánico*– de **Ana Merino**, la estudiosa madrileña, y colaboradora de Leer, del The Comics Journal y de esta revista, es el libro que en primavera publicó Editorial Cátedra. Recoge la Tesis doctoral de **Ana**, que viajó por buena parte de América y revisó archivos en dos continentes para ofrecernos este estudio, que merece la pena leerse y que es uno de los más documentados trabajos en nuestro país hasta la fecha.
No os los perdáis.

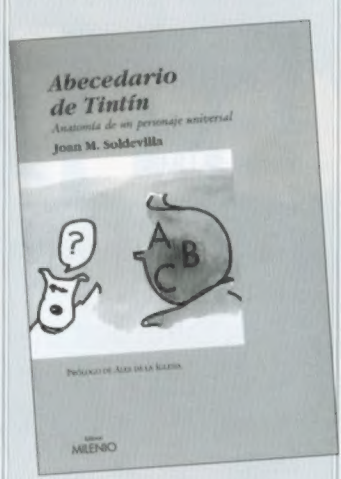
Ya no es noticia, o tal vez si porque en el mundo del cómic la velocidad de propagación de lo bueno no es exactamente lumínica, pero como no lo habíamos hecho antes recordaros que el premio del Saló de Barcelona a la mejor obra española fue para le excelente *4 botas* de **Keko**, la editó De Ponent y no puedo menos que recomendárosla encarecidamente.

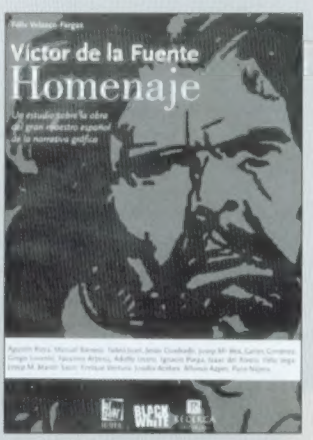
Está a la venta, en USA, el maravilloso libro de **Chris Ware** *Quimby the mouse*, un portento de 35 x 28 cm de libro, con portada a 5 tintas y recogiendo buena parte de la obra que tiene como protagonista a este curioso ratón. Dicen que en España lo publicará la madrileña Sinsentido. A ver si es pronto.

Ha empezado a aparecer en el Metal Hurlant francés la serialización de la segunda parte del trabajo *Heresiarcas*, de **Carlos Portela** y **Das Pastoras**. Parece que prontamente aparecerá el primer tomo de estas aventuras entre nosotros. Editará Norma.
Mientras tanto, **Portela** estará asistiendo al rodaje de la primera película de la que es guionista. **Antón Reixa** está por medio.

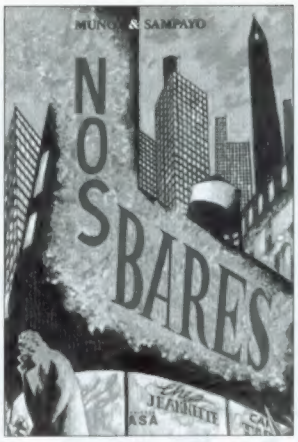
Sin salir de Galicia recomendaros la asistencia a la decimoquinta edición de las Jornadas de Orense, que se celebrarán del 3 al 11 de octubre y en las que a la dirección de **Henrique Torreiro** hay que sumar la colaboración de **Oscar**, interprete y hombre todoterreno, que ya es colaborador habitual en el Salón de A Coruña y en la Semana Negra de Gijón. Como primer botón de su colaboración se anuncia la presencia en la bonita ciudad gallega de **Teddy Kristiansen**, además de numerosos autores de la tierra, exposiciones, muestra de fanzines. etc. Si estáis cerca acudid. Merece la pena.







En la lista de bajas sumar dos importantes acaecidas en los últimos meses. **George Pichard**, el dibuajante francés autor de *Paulette*, *Ulysses* y otras obras de moda en los años setenta y ochenta. Falleció a la edad de 83 años.
El genio italiano **Guido Crepax** también nos abandonó a la edad de 70 años, victima de una grave enfermedad, que se dejó notar sobre todo en su último trabajo publicado, la adaptación de Frankestein para la editorial Edizioni Di.
Crepax, al que nuestro codirector **De la Calle** adoraba, es el autor de la saga de Valentina, con dieciocho libros publicados, además de otras obras maestras como *Bianca* o *El hombre de Harlem*. Revolucionador del cómic a mediados de los sesenta es uno de los más grandes creadores de la historia del medio. Como portadista de discos de jazz y dibujante publicitario era uno de los más renombrados ilustradores. Me hacen que os prometa que analizaremos su obra en profundidad en un próximo número.



La edición por Casterman de la nueva obra de **Muñoz** y **Sampayo**, *En los bares*, hace que os recordemos que a final de año Planeta tienen pensado recopilar las historias de la creación más popular de estos dos autores argentinos, el detective Alack Sinner, en ocho libros. Se estaba haciendo necesaria esta edición. El responsable de la edición será Jaime Rodríguez, el hombre que más riesgos asume en la editorial barcelonesa.
Por cierto, que la italiana casa editora Coconino Press, acaba de sacar un precioso volumen recopilando algunos de los episodios de *En el bar*, la primera serie de relatos de los dos creadores sudamericanos con los lugares de copas como fondo.
A ver si aquí alguien toma ejemplo que nunca fueron recopilados en libro en España.

Ya es oficial que Astiberri, la editorial vasca, presentará en España, comercialmente, a **Edmond Baudoin**. El autor francés debutará entre nosotros con *Le Voyage*, su obra para Kodansha que fuese premio Angulema. El cómic en español está de enhorabuena. Además Astiberri también aportará a la lengua española la edición de otro libro de moda, el *Hicksville* de **Dylan Horrocks**, el autor neozelandés. Obra muy interesante dentro del mercado del cómic alternativo. Desde ya la recomendamos.

En junio apareció el nº 5 de la gran revista portuguesa de cómic alternativo, la muy internacional, Quadrado. En la lista de artistas de esta entrega figuran nombres como **Fernando Brito**, **Anke Feuchtenberger**, **Laura** o **Max**; además de sus reconocidas secciones de crítica y estudio. El director d ela publicación ha dejado de ser **Joao Paulo Cotrim** y ahora la dirige **Rosa Barreto**.

Yexus, Ana Merino, Larry Hama, Lorenzo F. Díaz, Carlos Puerta, Toni Garcés, Jorge Zentner, John Ostrander, Alejandro Caveda, Lorenzo Mattotti, Javi Riva, Jorge Iván Argiz, Jamie Delano, Ricard Castells, Paco I. Taibo II, Pepe Gálvez, Jesús Cuadrado, Andrés Accorsi, Alfonso Azpiri, Germán Menéndez, Norman Fernández, Iván Roces, José Miguel Pallarés, Felix Vega, Francisco Naranjo, Juanjo Pérez, Isaac del Rivero Jr., Rubén Paniceres, Alejandro M. Viturtia, Jordi Juanmartí, Nino Ortea, Miguel Campoviejo, Javi Riva, Jaime Rodriguez, Angel de la Calle, Javier Olivares, Angel Unzueta,... son algunos de los escritores y artistas que han colaborado en *Dentro de la Viñeta* en estos tres años de existencia.

Ahora también puedes seguirlos en Internet
Visita nuestra página Web en:

www. dreamers.com/ddlv

LA REVISTA QUE ROMPE MOLDES AHORA TAMBIÉN EN LA **RED**
Con artículos, entrevistas, datos sobre los que hacen la revista, correo y muchas, muchas, imágenes

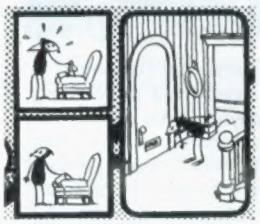
El largometraje español de dibujos animados *Dragon Hill: La colina del dragón* apareció en vídeo y DVD a finales de abril bajo el sello Universal. La película, dirigida por **Ángel Izquierdo** y producida por Milímetros, obtuvo el premio Goya al mejor largometraje de animación en la gala celebrada en Madrid el pasado 1 de febrero, donde también estaba nominada en la categoría de mejor canción

El dibujante avilesino **David Martínez**, uno de los habituales colaboradores del **Dentro de la Viñeta** en su etapa de fanzine, ha sido uno de los nuevos colaboradores mensuales de la revista Eros. Tratad de conseguir algunos de los números en los que aparecen sus historias y podréis disfrutar de su estilo, cada vez más definido. Nuestras felicitaciones.

Con su segunda nominación como autor revelación en el salón del cómic de Barcelona, **Víctor Santos** vio editado en Portugal su serie de *Los Reyes Elfos*. Como es lógico, comenzaron con *El señor de Alfheim*, el arco argumental que originó todo y que sirve de prólogo a las tres series limitadas que vienen a continuación y de la que *La Princesa de Hielo* ha sido la primera. Precisamente este arco argumental, el de *La Princesa de Hielo*, será el siguiente en forma de dos tomos.

Tras la reciente aparición de su *Julk* y su *Patrulla XL*, se aplazará un poco la segunda entrega del ya clásico y agotado *Es-piderman* de **Enrique V. Vegas**, para realizar una hilarante parodia de *Matrix*. Y ya lejos del mundo del humor, retomará su *Kobe*, con una segunda entrega coincidiendo con el Salón del Manga. Siempre bajo el sello de Dude Comics.

Persépolis, de la autora iraní **Marjane Satrapi**, ha sido galardonada con el *Premio de la Paz Fernando Buesa Blanco* por su defensa de los valores humanos, la difusión entre la sociedad de los principios de tolerancia y, sobre todo, por la primacía de la palabra y el diálogo sobre las posiciones de ruptura o de abierta violencia. Además, *Persépolis* también ha sido elogiado por su calidad estética y narrativa.
Según los miembros del jurado –todos ellos dibujantes, guionistas o expertos en el medio–, *Persépolis* constituye un testimonio único, original y totalmente autobiográfico de una mujer que relata cómo vivió, siendo niña, la revolución islámica en Irán. Y es que *Persépolis* se ha convertido, con sólo tres números publicados –el cuarto aparece en Francia este mes–, en un referente mundial de los cómics autobiográficos. La obra ha sido galardonada con el Gran Premio del prestigioso festival de Angoulême 2001, el Premio Lion de Bélgica 2001 y el premio France Info 2002, y constituye una denuncia social del régimen iraní desde dentro, lo cual obligó a la autora a abandonar su país natal.



Oriol Roca, que acaba de ver editado su trabajo *Hugo Moro*, del que os ofrecimos un adelanto en estas mismas páginas, unirá sus fuerzas a las de **Víctor Santos**, uno de los autores más al alza del actual panorama nacional. La colaboración será para Dude Comics, y se tratará de un especial de 48 páginas titulado *Luciérnaga*, en las que el autor de *Los Reyes Elfos* y *Pulp Heroes* realizará los guiones, dejando el dibujo para **Oriol**. La historia se sitúa en la ocupación nazi de París, justo cuando el jefe de seguridad de la misma está a punto de poder utilizar las viejas reliquias caballerescas francesas –el cuerno y la espada de Roldán– para decantar la II Guerra Mundial hacía su lado. Sin embargo, un héroe enmascarado conocido como La Luciérnaga aparece para complicar los planes alemanes. La fecha de edición será el último trimestre del presente año.

Cuando suenan fanfarrias por el nuevo equipo de una de las series de Batman, formado por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**, el nombre del prolífico guionista ha sido el elegido para encargarse de una serie de Superman, y nada más y nada menos que con dibujos de **Jim Lee**. Poco más se puede pedir.

Y para los que se pregunten que está haciendo ahora mismo **Mike Kaluta**, decir que además de realizar abundantes ilustraciones para juegos de cartas –mercado este de gran importancia en toso el mundo, pero en los USA especialmente–, dibujará una historia corta con guión de **Alan Moore** para su Tom Strong.

Ya con *El Cazador de Rayos* en las librerías francesas, y a punto de ver la luz en España de la mano de Dolmen, **Kenny Ruiz** se encuentra, antes de lanzarse con el segundo tomo, embarcado en un nuevo proyecto titulado *Barcelona*.

Muchos son los proyectos que están a punto de ver la luz firmados por **Scott Hampton**. Dos de ellos están relacionados con la Biblia: una historia corta titulada *Daniel*, que formará parte de un grupo de historias realizadas por diferentes autores y *Bible:Eden*, con guiones de **Keith Giffen** y **Alec Lando**. Por otro lado ya va tomando forma *Spookhouse*, tomo de más de 250 páginas en el que recopilará algunos de sus antiguos trabajos, junto con otros realizados para esta ocasión, siempre con los fantasmas como elemento central. Pero aún hay más: *Life Eaters* es un proyecto con guiones del célebre dibujante de ciencia ficción **David Brim**, en el que los alemanes intentan dominar el mundo con la ayuda de los dioses nórdicos y que verá luz este octubre de la mano de Wildstorm.

Precisamente **Scott Hampton**, en compañía de **Dave Dorman**, **Ray Lago** y **Christopher Moeller**, han comenzado una andadura denominada *Sign of Four* consistente en un pequeño libro de ilustraciones de cada uno de ellos de carácter anual. Con él en nuestras manos sólo nos queda esperar que dicha idea salga adelante para poder seguir disfrutándolos.

Nada contento está **Horacio Altuna** con una editorial francesa que le va a piratear parte de su trabajo de corte erótico recopilándolo en un tomo, junto con *Hot L.A.* Ya veremos en que acaba la cosa.

Y tras formar parte de una de las variaciones que sobre el cuadro *La habitación de Arlés* de **Vincent Van Gogh** aparecían en una de las publicaciones de este año de la Semana Negra, el chileno **Felix Vega** ya prepara un álbum que recogerá varios relatos que recorrerán distintos momentos de la vida del genial pintor.

También hay novedades en lo que a **Isaac del Rivero Jr.** se refiere. Actualmente se encuentra realizando la historia del puerto de Gijón en cómic, que esperamos pueda verse el primer trimestre del año próximo.

SEMANANEGRA

4 al 13 de julio de 2003

G I J Ó N

Las actividades relacionadas con el cómic en la decimosexta edición de la Seman Negra de Gijón, celebrada del 4 al 13 del julio pasado, concitó, como viene siendo habitual en el festival multicultural gijonés, a un nutrido grupo de autores de cómic.

En el apartado literario destacaremos la presencia de **Tim Powers** entre los escritores de cienci ficción, de **Valerio Manfredi** entre los de Novela histórica y de **James Grady** entre los de género negro y espionaje. Aunque en una lista de más de doscientos invitados habría posibilidades amplias de escoger otros nombres según el gusto de cada cual.

Pero yendonos al cómic que es lo que nos interesa ahora diremos que el plato fuerte estuvo este año en la presencia en Gijón de **Gary Groth**, director de Fantagraphics, y de las estrellas de la editorial americana. **Joe Sacco**, **Charles Burns**, **Jessica Abel** y **Chris Ware**. También acudio **Matt Madden**, marido de **Jessica**.

Una exposición de originales que recogía una cuidada selección de los trabajos más significativos de los autores de la editiral de Seattle junto a la edición de un catálogo bilingüe que recogía la exposición y el estudio y acercamiento histórico sobre Fantagraphics que la especialista **Ana Merino**, maestra de ceremonias además, realizó para la ocasión.

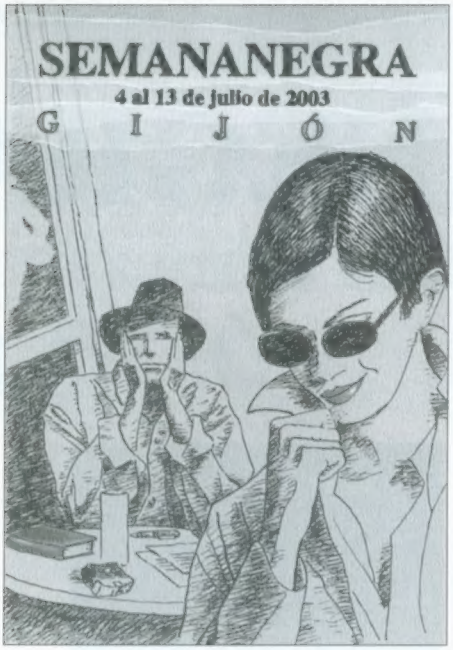
Pero con ser importante la primera venida a España del hombre fuerte de la más importante editorial alternativa del mundo y de alguno de sus autores no fue lo único que pudimos disfrutar los asistentes en materia de narrativa dibujada.

La presencia por primera vez en la SN de **Jordi Bernet** –al que motivos familiares le habían impedido participar hasta la fecha en el festival,

pese a haber sido protagonista en anteriores ediciones de un par de exposiciones de sus obras– fue un motivo de alegría para todos. Por primera vez acudió el chileno **Félix Vega** y también el guionista británico **Jamie Delano**. **Jorge Zentner**, **Horacio Altuna** o **Carlos Giménez** son habituales del festival, como **E.S. Abulí** y **Lorenzo F. Díaz**.

Más curiosa fue la presencia de **Miguelanxo Prado** y el guionista **Carlos Portela** que acudieron para participar, junto a otros intelectuales gallegos, en una charla sobre las consecuencias sociales y políticas del *Prestige* y el chapapote consiguiente. Nos enorgullece que se reconozca a los autores de cómic la misma capacidad para opinar que a otros creadores, escritores, cineastas, periodistas o gente de la enseñanza. Pero eso es un signo distintivo de la Semana Negra, el considerar al cómic uno más de los formatos narrativos de igual valor que la literatura, la pintura

Ana Merino, **Joe Sacco**, **Jessica Abel**, **Gary Groth**, **Chris Ware** y **Charles Burns** en SN



o el cine. Prueba de ello fue la incluisón de autores como **Carlos Giménez**, **Jorge Zentner** o **Matt Madden** en las puestas en comun, con escritores y guionistas, que bajo el nombre *Las entrañas de la creación* reunieron durante tres sesiones a creadores de la talla de **Vicente Molina Foix**, **José Latour**, **José Carlos Somoza** o **Felix de la Concha**, entre otros, junto a los comiqueros citados. Por el recinto de la SN estuvieron, también, **Francisco Naranjo** y **Miguel Angel Aisa**, encargados de hacer la tira de A Quemarropa de este año. *La Casa de la araña*, historieta en diez tiras fue el resultado del encargo, que si bien leído día a día resultaba un poco confuso, una vez completada la colección de los diez números de AQ la lectura de la historia de los dos autores madrileños es deliciosa. Esperamos en esta revista el permiso de los autores para ofreceros ese material.

Carlos Puerta, el dibujante de *Tierra de Nadie*, estuvo presente, como **Felix Vega** y **Marta Cano** para hacer dedicatorias de sus trabajos en otra de las iniciativas de esta edición de la SN el libro *Variaciones sobre el cuadro La habitación de Arles de Vincent Van Gogh*, realizado con el patrocinio de Pepsi. Pero ya os hablo luego de eso. Ahora volvamos al principio.

La llegada de los *fantagraphicos* fue animada, y salvo **Jessica Abel** –la autora de *Mirror Window* que pronto editará aquí la Señorita Parissi– que perdió el avión y llegó más tarde, el resto hizo su entrada en Gijón en el Tren Negro especial que traslada a autores, medios de comunicación y autoridades desde Madrid a la ciudad asturiana.

Las noticias del los problemas que la editorial americana estaba teniendo, por la quiebra de uno de sus distribuidores que amenazó la supervivencia de la empresa editora, ya estaba superada gracias a la masiva respuesta de los lectores americanos a la petición de auxilio, en forma de ordenes de compra. Por lo que **Gary Groth** nos tranquilizó a todos con respecto a eso, lo que supuso un alivio.

Decir que el equipo organizador continuaba siendo el habitual en la SN, y después de **Paco I. Taibo II**, **Ángel de la Calle** era el responsable de un grupo humano que a los legendarios, **Jorge Iván**, **Rubén**, **Norman**, **Nino**, **Germán**, **Diego** y **Roberto** se unían este año **Rafa** en las expos, **Ana Merino**, cuidadora oficial de los fantagráficos y **Oscar**, recién salido del Salón de A Coruña y ya convertido en un experto *semanero*.

Hasta la SN se habían desplazado los editores de Astiberri, con **Fernándo** y **Koldo** a la cabeza –a los que acompañaba **Juanjo el Rápido** factotum de la gran revista TOS–, **Jaime Rodriguez**, el editor de Planeta y responsable de la edición española de las obras de **Joe Sacco** y de **Chris Ware** no quiso perderse el evento y derrochó su simpatía entre los asistentes. **Jesús Moreno**, asistente concienzudo a la SN, acudió a la cita el primer fin de semana. Sé que acudieron más editores de cómics pero yo no los vi.

La primera gran cita cara al público era la charla con todo el elenco de Fantagraphics, fue presentada por **Ana** y **Ángel**.

Gary Groth junto a Luba en SN

Gary Groth resumió veinticinco años de Fantagraphics diciendo que su aportación al mundo del cómic era: *Crear una compañçia en la que pudieran publicar profesionales como estos.*

En la gigantesca Carpa del Encuentro de la SN, atestada de público sonó una enorme ovación cuando finalizó, tras una hora que se nos hizo muy esacasa, la mesa redonda.

A continuaciób en otra Carpa **Gary Groth**, director de The Comics Journal, y **Ana Merino**, profesora de cómic en la universidad norteamericana, cambiaron opiniones cara al público sobre la función de la

Podría haber sido cualquier noche, pero Marga lo tenía muy claro: ¡Era el asesino!
VAMOS...
El silencio se quebró. Una puerta. ¡La puerta de la azotea!

Una de las tiras de *La casa de la araña*, de **Naranjo** y **Aisa**

crítica. No hubo acuerdo teórico pero si muchas risas y una petición de ayuda por parte de **Ángel de la Calle** para la facción americana que denominó la *República*, a la que Fantagraphics, los guionistas de Hollywood o los defensores de los derechos civiles pertenecen, en contra del Imperio formado por **Bush** y lo que el gran Capital americano representa. Dijo **De la Calle**, ante el asentimiento de **Groth**, que si aquí en la frontera del *Imperio* las cosas parecían mal para los amantes de la libertad y la paz en el corazón de la bestia debía ser horroible, así que debíamos solidarizarnos con la parte de la *República* americana y contra el *Imperio*. Qué cosas tienen estos chicos de los cómics.

Tras muchas firmas en la Feria del libro, en la librería *Toma 3*, que este año hacía de anfitriona de la mayor parte de los autores en la muy querida hora de sentarse a que nos hagan firmas y dibujitos a los aficionados, los autores se fueron a cenar con los aficionados o con los miembros de la organización, y las anecdotas fueron numerosas, pedidle a **Diego García Cruz** que os cuente alguna y que no exagere.

La Charla con **Jordi Bernet** tuvo lugar en la Carpa el miércoles 9 a las 9 de la noche y el buen humor del dibujante de *Clara de Noche* cautivó a los numerosos oyentes. De la mano de **De la Calle**, **Bernet** fue contándonos su carrera desde sus inicios, su pasión por el género negro y los muchos trucos que un dibujante debe usar para acabar su trabajo a tiempo e intentar cobrar.

Fue un momento entrañable. **Jordi** no sólo es uno de los dibujantes más grandes del mundo, es también una persona maravillosa. Que, por cierto, también prepara un trabajo con **Brian Azzarello** el guionista de moda en USA.

El jueves tuvo lugar la presentación del libro de **Ana Merino**, *El cómic hispánico*, de Editorial Cátedra, **Jorge Iván Argiz** y **Ángel de la Calle**, directores de la revista *Dentro de la viñeta*, fueron los padrinos de la ceremonia. Recomendar el libro es justo.

Jamie Delano vino a hablar de guiones, de su trabajo, y a contemplar en vivo y en directo qué era eso de la Semana Negra de la que tanto le habían hablado desde escritores ingleses que pasaron por aquí hasta expertos comiqueros como **Paul Gravett** que no estuvo nunca en el festival gijonés.

Joe Sacco durante la hora de las firmas en SN

Y tuvo la suerte de contar con el experto en su obra y en cómic popular inglés **Norman Fernández** para que lo presentase a los espectadores de su charla y condujese la conferencia. Eso acaeció el sábado 13 y a esas alturas ya habían pasado por el festival periodistas de prestigio en lo nuestro, como **Pepe Gálvez** o **Yexus**, por citar los que ahora recuerdo.

Os comentaré ahora el asunto **Pepsi- Van Gogh**.

Se les ocurrió este año a **Taibo II** y a **De la Calle** pedir a un montón de autores, escritores, dibujantes, fotógrafos, comiqueros e ilustradores, que hiciesen lo que se les ocurriese a partir del cuadro *La habitación de Arles* de **Vincent Van Gogh**. **De la Calle** imaginó un formato apaisado y mucho color y **Taibo II** encargó cuentos cortos y se puso a investigar sobre el cuadro del holandes loco, que según investigaba más cuadros iguales encontra-

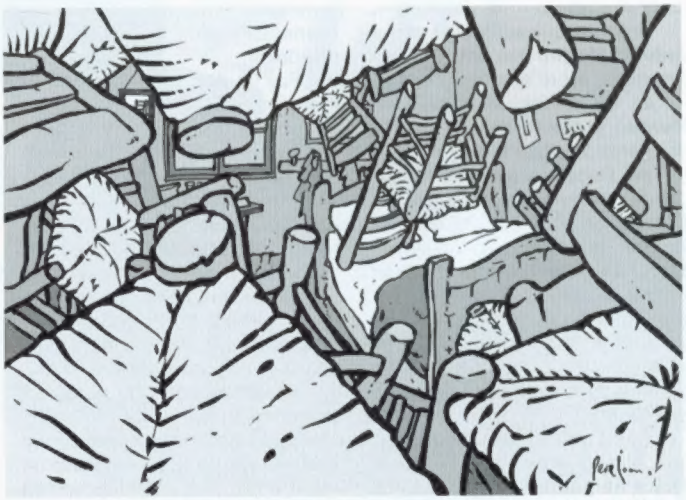


Ilustración de **Pere Joan para** el libro *Variaciones sobre el cuadro La habitación de Arles de Vincent Van Gogh*

ba. De ello nació una lujosísima publicación en tapa dura y a todo color, que se regaló en número de 1000 ejemplares –todas las ediciones de la SN constan de 1000 ejemplares y son gratis durante la SN y luego se acabó; se regalan con el A quemarropa, el diario de la SN, que tira 5000 ejemplares, o sea que no hay para todos. Total, que se debe madrugar para conseguirlo o acudir el día que, con la presencia de los autores, se regala en la Carpa del Encuentro–. Fue todo un acontecimiento, y en el libro hay colaboraciones de dibujantes como **Craig Russell**, **Jessica Abel**, **Das Pastoras**, **Paul Chadwick**, **Max**, **Pero Joan**, **Felix Vega**, **Marta Cano**, **Carlos Puerta** o **Issac del Rivero Jr.** por citar hombres de lápiz y colores.

Desde canales de televisión como Calle 13 o Telemadrid, acudieron expresamente a cubrir los actos de Fantagraphics, y desde revistas culturales griegas a periódicos de Santander, llenaron sus páginas hablando del cómic alternativo de última factura, lo que sin duda le vienen bien a la difusión del cómic de calidad.

Bueno eso es todo lo que voy a contaros en las escasas páginas que los dos responsables de la revista me dejan para mis crónicas.

Decir, como siempre que ya están preparando la edición de la SN del año que viene y que estáis invitados.

Viñetas desde o Atlantico, 2003

Entre los días 11 al 17 de agosto tuvo lugar una nueva edición del Salón de A Coruña, Viñetas desde o Atlántico. Nuevamente dirigido por **Miguelanxo Prado** y con la participación de **Stuart Immonen**, **Sergio García**, **Manel Fontdevila**, **Juan Díaz Canales**, **Juanjo Guarnido**, **José Carlos Fernándes** y **Jose Luis Munuera** como invitados estrella, aunque como es tradicional en la convención gallega, se sumaron otros artistas y profesionales del cómic que llegan por cuenta propia ante el buen ambiente y buena acogida que los participantes disfrutan en la ciudad del alcalde **Paco Vázquez**, aficionado e impulsor número uno del encuentro.

Por allí pasaron y pasearon entre los puestos de venta situados en el paseo de los Jardines de Méndez Núñez, camino del Kiosko Alfonso donde podían contemplarse algunas de las exposiciones, –otras estaban en el Ayuntamiento, las de **Ivá** y **Hernández Palacios**–. y en la Casa de Cultura.

Entre los que estuvieron citar a **Antonio Martín**, que organizó una exposición sobre el tema de la guerra en los cómics, el editor **Joan Navarro**, el director de las Jornadas de Orense **Enrique Torreiro**, el editor de Dude **Jorge Iván Argiz**, **Jesús Moreno** de Sinsentido y **Fernando** de Astiberri, **Juanjo el Rápido** de TOS, los dibujantes **Sergi Sanjulian**, **Norberto**, **Fran Jarabo**, **Angel de la Calle**, el guionista **Kike Benlloch** y gran número de autores de la tierra, reunidos en torno a Golfiño el HLO y el colectivo antichapapote –que presentaba una exposición–

Como siempre las exposiciones son plato fuerte en este Salón. Fuera de serie la dedicada a **Alberto Breccia**, que estuvo comisariada por **Latino Imparato**, albacea del maestro argentino. **Sergio García** mostró su exposición *Historia de una página*, mientras las dedicadas al portugués **José Carlos Fernándes**, al canadiense **Immonen** y la de **Juanjo Guarnido** o **Manel Fontdevila** hacían que mereciese la pena, y mucho, acercarse hasta el espacio expositivo del Kiosko Alfonso.

Con todo, el calor, los atractivos de las copas en la terraza del Copacabana, los paseos por los stands a la búsqueda de los cómics perdidos y deseados, con todo digo, las charlas y presentaciones fueron interesantes, divertidas y tuvieron una buena cantidad de público.

Fue un descubrimiento humano y artístico el portugués **Fernándes**, al que la editorial Devir nos está acercando con una de sus obras mayores, la serie *La peor banda del mundo*, su obra es mucho más extensa, 2000 páginas, y mucha de ella de sumo interés, esperemos que ahora que empieza a ser conocido en Francia también siga siendo publicado a buen ritmo aquí. Sus originales son preciosos.

Habíamos conocido a **Stuart Immonen** en Avilés, y en A Coruña se mostró igual de encantador pero más, porque venía acompañado de mujer e hijo, sus originales son de una frescura no acostumbrada en el mercado americano de superhéroes. Ahora comienza su andadura en el mercado francés.

Juanjo Guarnido acudió con su familia y su guionista, **Díaz Canales**. **Juanjo** fue otro descubrimiento humano, amable y haciendo dibujos y dando firmas a todo el que se acercaba con sus libros. Igual que **Manel Fontdevila** que tuvo una charla con el público amena y desternillante. **Munuera** y **Sergio García** estuvieron muy participativos en todo momento y sus charlas fueron muy interesantes, otros dos caballeros.

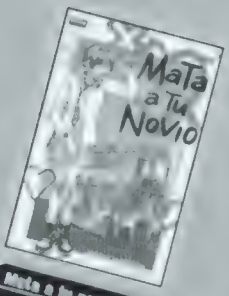
El equipo organizador tan cariñoso y festivo como siempre. Con **Prado**, **Perico** y **Jaime** a la cabeza y bien escoltados por **Moncho**, **Roberto Noya**, **Susana**, **Diego**, **Oscar**, **Edu**, **Melo**, **Uxía** y demás voluntarios, que logran que acudir al Salón de A Coruña sea un placer y que nos compremos un montón de cómics. El año próximo lo prometen aún mayor. Allí estaremos.

grant morrison

¡Conoce al enfant terrible de DC COMICS!

El Asco
nosotros contra ellos

El Asco
el mundo de arcade komodo



Mata a tu novio

Los Invisibles
Sin blanca en el cielo y el infierno

Los Invisibles
Arcadia

Los Invisibles
Monstruos reales

JLA
Tierra 2

JLA
Nuevo orden mundial

DC

VERTIGO

NORMA Editorial

BRIAN MICHAEL BENDIS
crónicas en negro

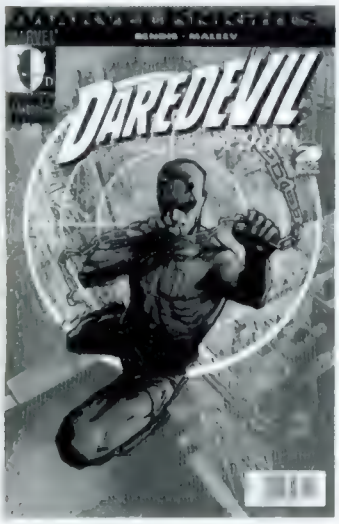
por ALEJANDRO CAVEDA

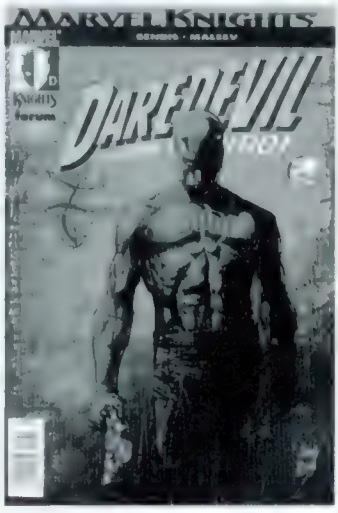
Brian Michael Bendis está dando mucho que hablar. Tras su exitoso despegue en títulos como Jinx, Sam & Twitch o Powers este amante del cine de serie negra se ha convertido en el nuevo guionista estrella de Marvel.Con varios premios a sus espaldas, al menos cuatro colecciones simultáneas en el mercado y nuevos trabajos y proyectos cinematográficos por delante, este puede ser un buen momento para hacer un repaso a la meteórica carrera del autor de Ultimate Spider-man o Elektra, por citar dos de sus más recientes y conocidas obras.

¿Has oído hablar de ese tal Bendis?

En los últimos años, el puesto de Guionista Estrella del Momento ha sido ocupado por nombres tan prestigiosos como **Peter David**, **Mark Waid**, **Kurt Busiek**, **Grant Morrison**, **Neil Gaiman** o **Warren Ellis**, entre otros autores ilustres. De un tiempo a esta parte, **Bendis** parece haberse hecho con dicho puesto y lo retiene con mano hábil, aunque justo es señalar que le ha salido un duro rival en la figura de **Greg Rucka**.

Para el lector español, que lo conoció a través de su trabajo al frente de la serie Sam & Twich allá a mediados del 2000, **Bendis** parece haber alcanzado el éxito en un tiempo record, saliendo de la nada más absoluta, como si hubiera aparecido en el mercado editorial por generación espontánea. En realidad, **Bendis** empezó su carrera profesional a principios de los 90 con varios comics de género policíaco para editoriales como





Caliber o Image, pero no fue hasta que **Todd Mc Farlane** se fijó en él en el 99 y lo puso al frente de la ya mencionada Sam & Twich que su nombre empezó a hacerse familiar al gran público, incluido el español. Si es verdad que a partir de ahí su carrera ha sido meteórica y en la actualidad simultanea su trabajo en la serie regular Powers con su tarea como guionista en Alias, Daredevil, Ultimate Spider-man y Ultimate Marvel Team-Up.

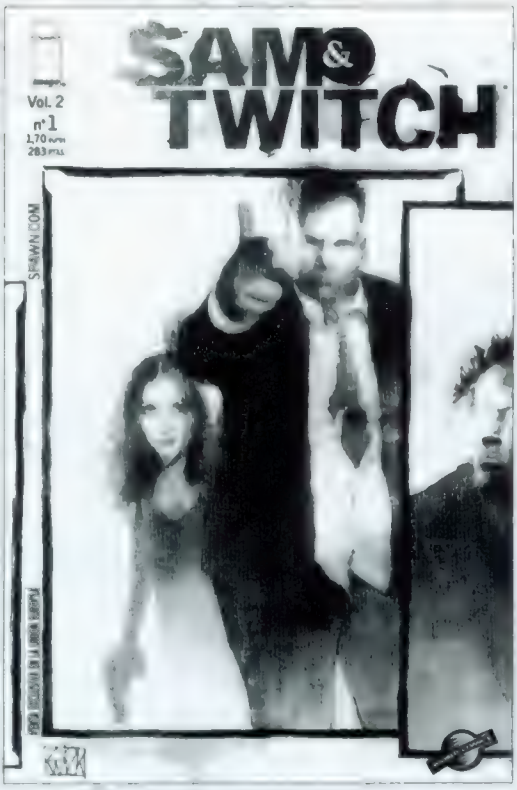
Así pues, cabe preguntarse cuales son las claves del éxito de este guionista de 34 años, oriundo de Cleveland, amante del género negro y del mundillo cinematográfico de Hollywood. Un repaso por encima de su obra apunta algunas señas de identidad características: diálogos interminables, llenos de anécdotas impactantes, juegos de palabras y sentido del humor; largas secuencias construidas a base de primeros y medios planos desarrolladas con una calma y un detallismo que rozan casi lo exasperante; una sólida caracterización de personajes; historias sólidas, bien trabajadas, con un gusto marcado por el realismo y los argumentos a medio camino entre el género policiaco y el de superhéroes. De hecho, tal vez sea esta última - junto con esa obsesión por prolongar al máximo los monólogos / diálogos – la seña de identidad característica de **Bendis**. Veámoslo con más detalle.

Delincuentes y cazarrecompensas

Como ya hemos comentado, **Bendis** se inició en el mundo del comic con una serie de historias de corte policíaco o de género negro en las que recogía y actualizaba los postulados clásicos del género, dándoles un enfoque más moderno y cinematográfico. Su primer trabajo – realizado mientras estudiaba en el Instituto de las Artes de Cleveland – fue un comic llamado *Parts of a hole*, basado, al parecer, en el suicidio de una conocida suya, el cual fue publicado en 1991 por la editorial independiente Caliber, al que seguirían títulos como *Fire* –1993, posteriormente reeditada por Image– o *A.K.A. Goldfish* –1994-95–, centrada en la figura de David *Goldfish* Gold, un estafador que decide cambiar su estilo de vida para buscar a su hijo. Hay que destacar que en esta época **Bendis** ejercía como artista completo, es decir, tanto el guión como el dibujo corrían de su cuenta, aunque no haya sido precisamente el terreno gráfico el que le ha dado la fama. En alguna ocasión ha comentado que para inspirarse primero sacaba fotos con conocidos suyos posando como modelos, fotos que luego usaba para dibujar y, de hecho, llegó a retratarse a sí mismo como secundario en algunos números de *A.K.A. Goldfish*.

Pero sería Jinx –publicada bimestralmente entre 1996 y el 98– la serie que le dio finalmente cierta fama y repercusión. En cierto modo Jinx está emparentada con la anterior, ya que *Goldfish* aparecía como personaje secundario; sin embargo, la auténtica protagonista era una aguerrida cazarrecompensas de raíces hispanas, Juliet Jinx Alameda, una mujer que se mueve con soltura en un ambiente habitualmente reservado a varones. Gracias a Jinx **Bendis** pasó a formar parte del equipo de Image, circunstancia esta que acabaría conduciéndole hacia **Mc Farlane** y Sam & Twich.

Paralelamente, **Bendis** intentó sacar adelante varios proyectos de guión cinematográfico: uno adaptando su *A.K.A. Goldfish*, y otro nuevo titulado *Torso*, –en cola-



boración con el guionista **Marc Andreyko**, autor de una Novela Gráfica del Dr. Extraño para Marvel– en el que narraba las aventuras de Elliot Ness tras detener a Al Capone, el cual acabó asimismo convertido en otra miniserie de comic. Aunque su futuro cinematográfico es incierto, ambos proyectos sirvieron para ponerle en contacto con el ambiente de Hollywood, experiencia que el autor aprovecharía en otra miniserie: Fortune & Glory –Oni Press, 1999-2000–.

Tanto *Jinx* como *Torso* proporcionarían a su autor el reconocimiento popular y de la crítica, que se concretó en el Premio Eisner 1999 como *Talento merecedor de mayor reconocimiento* por sus trabajos durante 1998, o la nominación de *Torso* como Mejor Historia Gráfica en los International Horror Guild Award. Pero sobre todo, sirvieron para que **Todd Mc Farlane** se fijase en él y le encargase el lanzamiento de una nueva serie, spin-off de Spawn: Sam & Twich –1999-2000–.

Psicópatas, policías y superhéroes

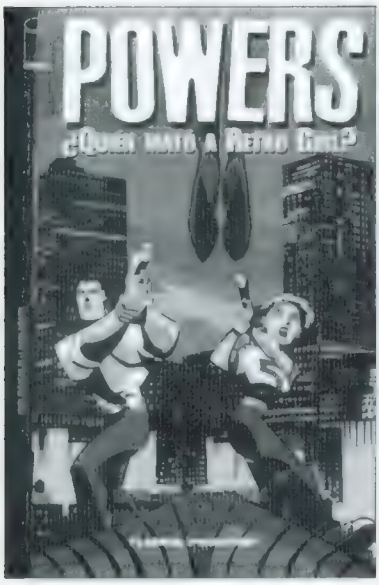
Sam y Twich eran dos personajes secundarios del éxito superventas de **Mc Farlane**, Spawn; dos agentes de policía de aspecto cómico que ponían una nota de color en un comic por lo demás un tanto irregular. Una versión en clave policíaca del gordo y el flaco, en la que los lectores creían reconocer los rasgos del actor **John Goodman** –Sam– y de un **Woody Allen** con bigote –Twich–. Aprovechando el tirón de la pareja, **Mc Farlane** –el cual, si bien su capacidad como guionista es discutible, su talento como hombre de negocios esta fuera de toda duda– decidió que era un buen momento para lanzar al mercado una serie protagonizada por ambos personajes. Su segundo acierto fue elegir al equipo responsable, **Bendis** al guión mientras que el apartado gráfico en un principio corrió a cargo de **Angel Medina**. Si bien este se limitó a cumplir imitando el peculiar estilo de **Mc Farlane** en la serie madre, **Bendis** fue mucho más revolucionario en sus planteamientos, introduciendo en una obra de encargo y dirigida al gran público todos esos recursos narrativos que eran sus señas de identidad.

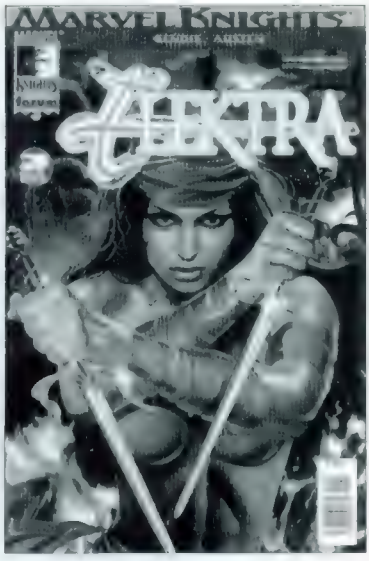
Para empezar, el enfoque que le da a la serie es más mundano, alejándola del comic de superhéroes y optando por el psycho-thriller policiaco al estilo de *Seven*, o *El silencio de los corderos*. De hecho, Spawn tan sólo hará una fugaz aparición durante toda su etapa para pedir ayuda a los protagonistas, siendo hilarantemente rechazado por estos en apenas un par de viñetas.

En *Udaku*, la primera saga –números 1 a 8 USA, VIII/99-III/2000–, una historia de guerra de bandas y asesinos sobrenaturales, **Bendis** empieza apostando fuerte y dedica las dos primeras páginas a narrar a base de pequeñas viñetas con primeros planos de los protagonistas una conversación entre el detective Twich y una chica que resulta ser agente de Servicios Internos. Frases cortas, con repeticiones, aliteraciones, dobles sentidos y golpes de efecto en la mejor tradición de autor. Algo que se repetirá a lo largo no solo de toda la saga, sino de toda la serie, al menos mientras **Bendis** estuvo al frente. El autor opta por un desarrollo de la trama lineal y metódico, sin prisas, empleando un lenguaje muy cinematográfico a base de primeros planos o planos medios, e intercalando continuamente extensos diálogos o monólogos en los que el personaje de turno narra alguna historia o anécdota impactante, como es el caso de Deena Pilgrim, en el número 1 de Powers, o el soliloquio de Sammy Silke al comienzo del número 26 USA de Daredevil. Aunque ahora no nos lo parezca tanto, este gusto de **Bendis** por el desarrollo pausado de la historia era una apuesta arriesgada, porque el comic americano de los noventa nos ha acostumbrado a que pasen muchas cosas en 24 páginas, a que pasen muy deprisa, y a que la acción prime sobre el dialogo o la reflexión. Por ello, resulta estimulante que los lectores hayan sabido apreciar la personal mezcla de lenguaje entre literario y cinematográfico que este autor imprime a sus trabajos.

¿Quiere eso decir que **Bendis** es un genio innovador exento de pegas? No, pero tampoco es necesario irse al extremo opuesto. Su mayor mérito está en saber actualizar y reciclar tópicos y esquemas de toda la vida del cine negro y el comic de superhéroes, pero dándoles un enfoque nuevo y original. Sus diálogos, por ejemplo, traen a la mente diversas escenas de películas de **Tarantino**, como el delirante comienzo de *Reservoir Dogs*; o las absurdas conversaciones entre **John Travolta** y **Samuel L. Jackson** en *Pulp Fiction*. ¿Quiere decir eso que **Bendis** se inspira en **Tarantino**? No, tan sólo que ambos aprendieron en la misma escuela. Sin embargo, **Bendis** fue el primero en hacer algo similar en las páginas de un comic.

Udaku, por desgracia, deja un sabor agridulce al final, el cual decepciona tras la sugerente atmósfera que el autor ha conseguido reflejar página a página. El deta-





lle de los miembros humanos duplicados es muy impactante, pero apenas aporta nada al desarrollo de la trama y el descubrimiento de la identidad de los asesinos resulta un tanto anticlimático tras el suspense creado. Sin embargo, no ha estado mal como punto de partida."*Este chico promete*, es la idea generalizada entre críticos y lectores. Tras un episodio de transición, llega nueva saga –Brujería, números 10 a 13 USA– y nuevo dibujante, el italiano **Alberto Ponticelli**, aunque la estética característica de la serie se mantiene. Más interesante resulta La guerra de los cazarrecompensas –números 15 a 19 USA–, en colaboración con **Alex Maleev** –con el que repetiría en Daredevil– donde Sam y Twich tienen que formar equipo con Jinx Alameda para atrapar a otro cazarrecompensas llamado Bilal, en una historia que abandona el tono psychokiller de la serie para optar por el género policiaco más puro y duro en la onda de películas como *Cazador*, de **Steve Mc Queen**. Por desgracia, esta excelente miniserie dentro de la serie fue también su despedida, ya que a partir de aquí el mismo **Mc Farlane** paso a hacerse cargo de los guiones. **Bendis** se despidió de la colección dejando tras de si un puñado de buenas historias y tras haber transformado a Sam y Twich en personajes casi de carne y hueso, en vez de los estereotipos planos que eran en un principio.

Su otro gran trabajo de este periodo, también para Image, es la serie Powers, –2000 en adelante– donde forma equipo con el dibujante **Michael Avon Oeming**. En Powers –serie sobre la que puede leerse un documentado artículo, en el nº 23 de esta revista, a cargo de **Nino Ortea**–, **Bendis** fusiona dos de sus temas preferidos, el género policiaco y el comic de superhéroes para contarnos las peripecias diarias de otra pareja de detectives, esta vez la formada por Christian Walker y Deeena Pilgrim que deben hacer cumplir la ley en una ciudad plagada de superhéroes y supervillanos. En su primera misión, de hecho, Walker y Deena deben enfrentarse al asesinato de Retro Girl, una famosa heroína, para lo cual deberán interrogar tanto a sus compañeros como a todos los posibles sospechosos, lo que dapie a los autores para *invitar*" un buen puñado de personajes habituales de Image, además de introducir otros nuevos que tendrán su repercusión en el futuro.

Como es habitual, **Bendis** ofrece unos guiones muy bien trabajados y desarrollados con todo detalle en los que alcanza un equilibrio perfecto entre el suspense, el drama y el humor, haciendo uso de todo su repertorio de tics habituales. Los personajes –tanto protagonistas como secundarios– están perfectamente retratados, especialmente Walker –un antiguo superhéroe de aspecto similar a Bruce Wayne, reconvertido en policía–. Sorprende esa preocupación por los detalles humorísticos y cotidianos que contribuyen a realzar la verosimilitud de la serie, como el acto reflejo de Calista al descolgar el teléfono en la comisaría, las dificultades que tiene el forense para realizar la autopsia de Retro Girl, o la forma expeditiva que tiene Deena de comprobar si su nuevo compañero tiene superpoderes. Pero el punto fuerte de Bendis siguen siendo los diálogos, como la ya aludida escena de presentación de Deena, en el episodio 1, o el interrogatorio de Royalle por el detective Kutter en el número 3.

Oeming, por su parte, le da a la serie un tratamiento muy original, con un aire animé, como de dibujos animados, que recuerda un poco al estilo de **Bruce Timm** en Las Aventuras de Batman –esa mandíbula cuadrada del detective Walker...–, el cual se complementa perfectamente con el tratamiento que **Bendis** le intenta dar a la colección. En la actualidad, este sigue complementando sus trabajos para la editorial Marvel con los guiones para Powers, que va ya por su cuarto año de existencia, y de la cual afirma sentirse muy satisfecho.

La etapa Marvel

Desde finales del 2000 **Bendis** ha venido trabajan-

do ininterrumpidamente para la editorial Marvel saltando de un título a otro de la casa con una pasmosa facilidad. Es el guionista oficial de Ultimate Spider-man y Ultimate Team-Up; ha creado un nuevo título, Alias; ha relanzado a Elektra y es el nuevo guionista estrella de Daredevil.

Ultimate Spider-man –IX/2000– fue su primera colaboración con la editorial y también uno de sus trabajos más valorados y reconocidos hasta la fecha, no sin razón. La línea Ultimate juega con la idea de actualizar historias y personajes clásicos, adaptándolos a los gustos y el estilo actuales. En el caso de Spider-man era un trabajo especialmente delicado, ya que se trata del personaje Marvel por excelencia y, además, con un pasado considerado casi intocable. Todavía estaba reciente en el recuerdo la forma en que **John Byrne** se había pillado los dedos con su Chapter One, y **Kurt Busiek** se había salvado de la quema porque sus guiones en Las historias jamás contadas de Spider-man respetaban el material clásico de **Lee** y **Ditko**. Sin embargo, **Bendis** –con la colaboración en el apartado gráfico de **Mark Bagley**– logra salir airoso de la prueba , quizás porque la aborda con menos pretensiones y más frescura y originalidad que **Byrne**. El autor actualiza a Peter Parker y su entorno –Mary Jane, Flash, Ben y May Parker, etc.– sin traicionar sus raíces ni su esencia, y como es habitual en él se toma muchas molestias en desarrollar los personajes, dedicando especial atención a la relación entre Peter y su tío, Ben Parker, ya que en Ultimate... la muerte de este tarda muchos más números en producirse.

Algo parecido ocurre con Norman Osborn, que está presente desde el primer número, actuando como villano recurrente en las sombras, al contrario de lo que ocurría en la serie original. En el terreno del debe, su visión del origen del Duende Verde no supera a la original y, además, resulta un tanto burda y decepcionante –El Duende parece una especie de cruce entre la masa y Etrigan–.

La buena acogida de la serie permitió el desarrollo de toda una línea de títulos similares, de los cuales Bendis guioniza asimismo Ultimate Marvel Team-Up, versión Ultimate de la clásica colección de *invitados estrella* arácnida, que va ya por su primer año de vida y de momento parece gozar de buena salud. En España, ediciones Forum publica ambas colecciones en una sola revista formato magazine de 48 páginas.

El éxito de Ultimate Spider-man le abrió las puertas a trabajar con más personajes de la casa y así a finales del 2001 se encarga del relanzamiento de la nueva serie de Elektra bajo el sello Marvel Knights. Bendis volvió a sorprender con una historia de espías en la mejor tradición del género, en la que SHIELD contrata a Elektra para eliminar al dictador de una nación árabe hostil, aliado de Hidra, que posee el secreto de un arma de destrucción masiva. El autor hecha nuevamente mano de su arsenal de recursos habituales, como sus irónicos diálogos –inolvidable la entrevista entre Elektra y los agentes de Hidra en el número 3– y su talento para construir personajes creíbles como el agente de SHIELD Stanley Dreyfuss. El guión, unido a las espectaculares portadas de **Greg Horn**, el personal estilo de dibujo de **Chuck Austen** y el coloreado de **Nathan Eyring** convierten esos primeros números de Electra en una de las mejores versiones que se han hecho del personaje, lástima que **Bendis** deja la colección en su número 6 –aunque nuestro dolor se ve mitigado por el hecho de que el substituto elegido sea **Greg Rucka**–.

Asimismo, se ha sumado al plantel de guionistas de renombre que han relanzado a Daredevil dentro del sello Marvel Knights y, en colaboración con el dibujante **Alex Maleev** –con el que ya había trabajado en Sam

& Twich– ha iniciado una nueva etapa del personaje con un punto de partida cuanto menos impactante: el asesinato de Kingpin –Daredevil número 26, XII/2001–. En esta ocasión, **Bendis** vuelve por sus fueros, recuperando una temática que le es muy querida: la del ambiente criminal y las relaciones entre delincuentes.

Pero quizás su trabajo más personal para Marvel sea la serie regular Alias, otro comic de serie negra protagonizado por una detective –y van...– llamada Jessica Jones, antigua superheroina y actual propietaria de la agencia de investigación ALIAS, cuyos trabajos tienden a ponerla en contacto con superhéroes y, lo que es peor, delincuentes y villanos tales como Caín Marco, el hombre montaña.. A estas alturas parece claro que a **Bendis** le encanta trabajar con personajes de corte más humano y menos súper poderoso, enfrentados a situaciones que muchas veces les superan, pero que sacan fuerzas de donde sea para salir adelante y sobrevivir. Curiosamente, todos sus protagonistas están vinculados de una u otra manera al mundo de la ley: policías –Elliot Ness, Sam y Twich, Walker y Deena, Jessica Drew–, detectives –Jessica Jones–; abogados / justicieros –Matt Murdock / Daredevil–, cazarrecompensas –*Jinx*–, superhéroes –Spider-man–, o delincuentes –David *Goldfish* Gold–.

Alias podría considerarse una especie de versión Marvel más dura y realista de Powers, en la que Jessica sería un trasunto mundano y hastiado del agente Walker. En esta ocasión, **Bendis** no escatima diálogos y escenas bastante más escabrosas de lo habitual en él –sexo incluido–, amparado por el hecho de que la colección se publique dentro del sello MAX, la línea más adulta de Marvel. Señalar, por último, que Alias ha sido nominada como Mejor Nueva Serie 2001 en los prestigiosos premios Harvey.

Mordiendo plomo

Ahora mismo **Bendis** está en la cresta de la ola. Es difícil decir cuanto se mantendrá en un terreno tan competitivo como es el mundo del comic, y más con rivales como **Rucka** pisándole los talones. Sin embargo, talento y argumentos no le faltan para seguir produciendo buenas historias durante mucho tiempo.

Aparte de sus trabajos en el terreno del comic **Bendis** ha escrito varios guiones para una nueva serie de animación de Spiderman, consecuencia del éxito de la película de imagen real, a la vez que continua su esfuerzo por sacar adelante sus propios proyectos cinematográficos.

En España sus trabajos van viendo la luz poco a poco. La Factoría de Ideas ha editado Jinx mientras que en Forum hemos podido seguir completa toda su etapa al frente de Sam & Twich –Diecinueve números, en total– y Elektra, y se están publicando en este momento su Ultímate Spider-man –con UMT-U como complemento–, Alias –en una serie mensual de álbumes de 48 páginas en formato Prestigio– y su etapa en Daredevil. Asimismo, esta editorial ha publicado los dos primeros recopilatorios de Powers, y la edición española de *Torso* Así pues, no cabe duda de que los incondicionales de este guionista pueden sentirse satisfechos; **Bendis** aun tiene mucho que contarnos.

Angel de la Calle

MODOTTI

Una mujer del Siglo Veinte

"Considero que se trata de una obra hermosa, honda, enormemente trabajada, arrebatadora. Gracias, por devolverme el amor por los tebeos." ***Manuel Barrero***

"Creo que es impecable" ***Jorge Zentner***

"Tengo que decir que me gustó" ***Francisco Naranjo***

"Puedo decir que es estupendo. El equilibrio entre texto e imagen es perfecto." ***Miguelanxo Prado***

"Hacía tiempo que un cómic no conseguía envolverme como lo ha hecho éste." ***Toni Guiral***

"Un trabajo tan bueno que –espero que se entienda lo que quiero decir– no parece hispánico." ***JM Soldevilla***

"Me ha parecido espléndido, el fruto de un esfuerzo que se palpa en cada página y, a mi juicio, uno de los libros más importantes del Salón de Barcelona." ***Jorge García***

"Con un estilo gráfico enormemente atractivo y preciosista." ***Lorenzo F. Díaz***

¿AÚN NO LO HAS LEÍDO?

Ediciones Sins entido

.Prim, nº 5 - 3º izda. – Tel. 915 230 540 – 28004 Madrid.
E-mail: sinsentido@jmasoc.com

INFORME SOBRE BRECCIA

por Norman Fernández

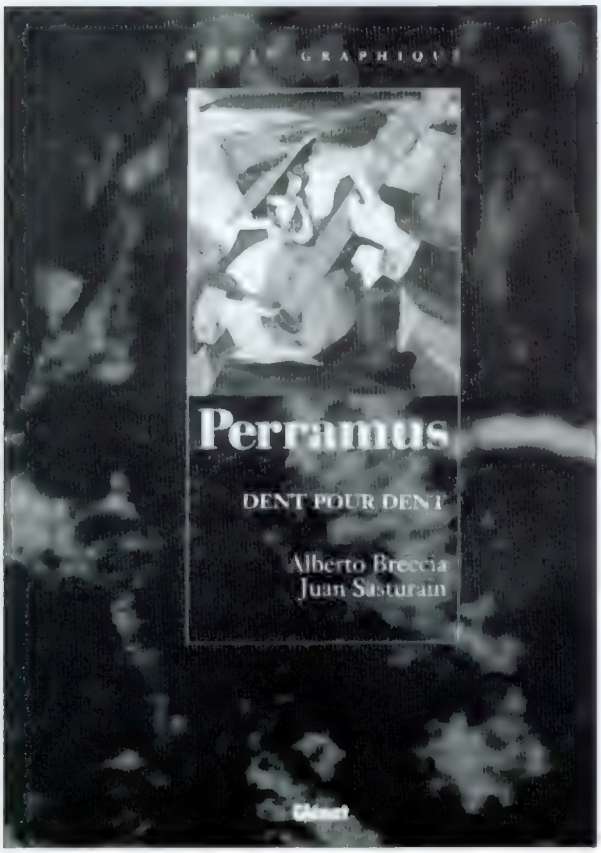
El escribir sobre **Alberto Breccia** ha sido siempre una de mis [illegible] pendientes en lo referente a mis escritos sobre te[illegible]. A pesar de mi [illegible]ente devoción por su trabajo, existía una barrera invisible e infranqueable que, por algún motivo desconocido, me impedía abordar proyecto alguno sobre dicho autor. El presente texto es por tanto una especie de exorcismo de mi reverencia [illegible] representa uno de los puntos culminantes de ese arte llamado historie[illegible] complemento de los trabajos publicados en números anteriores de mi co[illegible] **Ruben Paniceres** y, en publicación póstuma, de mi amigo **Ricard Castells**, y [illegible]nte pretende ser una suerte de homenaje personal a **Ricard**. Va por ellos.

Conocí a **Alberto Breccia** un tiempo antes de que me fascinara. Obras como *Mort Cinder*, *Los ojos y la mente* o *El Eternauta* eran lecturas obligadas para todo aquel con una mínima inquietud sobre este medio. Pero fue *Perramus* la obra que cambió muchos de los esquemas mentales que poseía hasta entonces como lector –y hay que reconocer que en todo ello también tiene mucho que ver **Juan Sasturain**–. A partir de descubrir *Perramus* recuperé, con más afán aún, todas los trabajos anteriores de su ilustrador –lo que a la par me dio la oportunidad de valorar en su justa medida a ese gran guionista que fue **Hector German Oesterheld**–. Sin embargo, las obras de **Breccia** que más me marcaron son las que fui descubriendo a la par que se iban realizando –en su mayor parte en colaboración con **Juan Sasturain**– y en ellas me centraré.

El hombre con nombre de Gabardina

Perramus –1983/1989– es una de las varias obras maestras que se pueden encontrar en la producción de **Alberto Breccia**. Está compuesta de cuatro partes que varían entre las 64 páginas de las dos primeras entregas y las 140 de la última. Dentro de lo que podríamos llamar su curriculum vitae cabe señalar que *Perramus* es la única historieta que ha sido galardonada con un premio por parte de Amnistía Internacional.

El piloto del olvido es el primer tomo de la obra. Se trata de una historia que parte de un momento de debilidad de un personaje que traiciona a sus compañeros –y a sí mismo–, tras lo que perderá la



memoria. Tomará entonces como nombre el de la marca de la gabardina que porta, Perramus, y como tarea descifrar su propia identidad para lo que irá recolectando a lo largo del camino unos variopintos compañeros de viaje, uno de los cuales es escritor y se apellida Borges. Este primer *Perramus* es una obra dura, críptica por momentos, sin concesiones; como no podía ser de otra manera si tenemos en cuenta que se trata de la primera obra que en formato de cómic reflexiona seriamente sobre la dictadura argentina, y que lo hace además desde dentro, desde la óptica de dos autores que no se fueron de su país y que padecieron en su propias carnes dicho régimen.

El alma de la ciudad, segundo álbum, varía ligeramente el tono respecto a su predecesor. Dicho tono se acerca más la intriga detectivesca a través de la búsqueda de el espíritu de la ciudad que se encuentra depositado en diferentes individuos, ubicados a su vez en diferentes lugares de la ciudad siguiendo una figura geométrica determinada.

También en esta ocasión el concepto de identidad juega un papel importante, pero en este caso se centra en la identidad colectiva frente a la individual que acaparaba más protagonismo en El piloto del olvido.

La isla del guano, tercer tomo de la saga, es el que tiene un tono un poco más cercano al humorístico, lo que no evita que en determinados momentos sea una crítica feroz a determinadas cuestiones. Más allá de su peripecia propiamente dicha –que comienza con los protagonistas volviendo de la ceremonia de entrega a Borges del Premio Nobel que nunca le dieron–, el álbum realiza una feroz disección de diferentes regímenes políticos, de sus servidumbres –políticas y económicas– con las potencias imperialistas, y de la dificultad de llevar a la práctica determinados ideales sin pervertirlos en parte.

Juan Sasturain demuestra un sentido del humor que se encuentra más oculto en otras de sus obras y realiza junto con **Breccia** una lucida crítica ideológica de la que no se libra ningún sector.

Del cuarto tomo no diré nada porque lo hará alguien más autorizado que yo unas líneas más adelante.

Sobre la técnica empleada por **Breccia** para plasmar gráficamente *Perramus* no crean que les puedo ayudar demasiado. El resultado es fascinante, hasta ahí sí llego, pero del resto sólo puedo deducir –y por mis conversaciones sobre la obra con **Ángel de la Calle**, no por mis conocimientos teóricos– que está realizado con aguadas –tinta china y agua mezcladas– sobre las que **Breccia** aplicaba degradados con diversos productos químicos –seguramente lejía–. Aunque como todos sabemos una cosa es saber cómo se hace algo y otra muy distinta es ponerse y hacerlo.

Diente por Diente

Como ya mencionamos existe un cuarto tomo de Perramus, que no ha sido publicado en castellano. Afortunadamente hemos conseguido que su propio guionista sea quien nos hable de él. Estas son las palabras que **Juan Sasturain** nos remitió:

Respecto de los álbumes de Perramus, la cuestión es así: son en total cuatro historias –*El piloto del olvido*; *El alma de la ciudad*; *La isla del guano* y *Diente por diente*– escritas y publicadas a lo largo de los ochenta. La única edición completa es la de Glenat en Francia: tres tomos. El primero incluye, como en España y Argentina, las dos primeras historias; el segundo tomo es *La isla del guano* y el tercero, *Diente por diente*. Es la única edición que existe de esta última historia, que no salió nunca en castellano ni se publicó en revistas.

La historia de *Diente por diente* es la aventura que emprenden Perramus y los suyos, con la conducción intelectual de Borges y la financiación de la empresa a cargo de Gabriel García Márquez, con el

objeto de reconstruir la sonrisa de Gardel, símbolo de un tiempo mejor, edad dorada. Como es sabido, **Carlos Gardel** –mito sonriente del tango argentino– murió en un accidente de aviación en el aeropuerto de Medellín, Colombia, en 1935, y está enterrado en Buenos Aires.

La aventura comienza cuando la profanación de la tumba del cantor y el examen de su calavera revelan que antes de ser enterrado le extrajeron los dientes, le robaron la sonrisa...

Desde entonces, los dientes de **Gardel** han circulado cual valiosas reliquias por el mundo, cada uno tiene un nombre, como los diamantes valiosos, y la tarea que emprenderán Perramus y los demás es rescatarlos de donde estén para volver a reconstruir la sonrisa perdida, símbolo de un tiempo más feliz. La historia transcurre en un tiempo posterior a la dictadura de los mariscales, el tono es más festivo que sombrío, y se acumulan los elementos grotescos que ya se insinuaban en *La Isla del Guano*.

Cada capítulo es la crónica del rescate de un diente y así los rescatadores irán por todo el mundo: a Las Vegas, donde **Sinatra** tiene uno implantado; a La Habana, donde hay uno en el Museo de la Revolución, ya que lo tenía el **Che** entre sus pertenencias; a París, donde una hija del coautor de **Gardel**, el letrista **Alfredo Lepera**, trabaja en una entidad de defensa de derechos humanos; a Londres, donde reside un viejo navegante solitario que tuvo un hijo en cada confín del mundo y los convoca; a New York, donde viven, en una residencia para ancianos, las míticas rubias de New York de la canción gardeliana...

No falta el rescate violento para arrebatarle un diente que usa como condecoración, entreverada entre sus medallas, un viejo militar; y hasta llegan a Japón, en busca de un coleccionista de reliquias tangueras que tiene un diente.

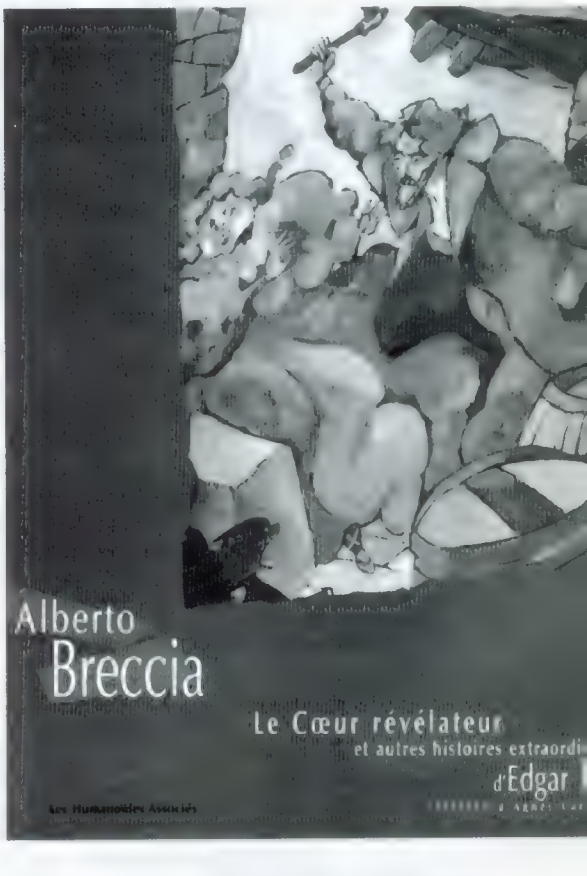
En todos los casos, compiten con una banda de narcos colombianos liderada por Polvito Chamarra, que también quiere los dientes. El papel de García Márquez es el de productor y financista de la aventura a cambio de los derechos sobre la explotación de la historia que derive de la busca. Escribirá una novela con eso... Las correrías terminan bien y hay un diálogo final en que Borges y Perramus evocan el poema Itaca de **Kavafis**: más allá de qué haya resultado de la aventura, valió la pena el viaje.

Agradeciendo de nuevo a **Juan Sasturain** la deferencia para con esta revista, poco queda por añadir sobre este *Diente por diente*, si acaso poner de nuevo de manifiesto de la carencia que tendremos hasta que finalmente se publique en castellano el epílogo de esa obra maestra que fue y siempre será Perramus.

Norte, Sur y Pampa

La editorial vasca Ikusager constituyó uno de los impulsores de los trabajos realizados por **Juan Sasturain** y **Alberto Breccia** durante los años ochenta y principio de los noventa. La participación de ambos estaba casi asegurada en una serie de obras que, bajo epígrafes genéricos como *Imágenes de la Historia* o *Los derechos del Hombre*, trataban de reflejar distintas problemáticas con una marcada componente social y política. Albumes como *Los derechos humanos*, *Norte-Sur* o *Abriendo Puestas –Crónicas de la pampa vasca–* contaban con un innegable protagonismo de ambos autores. Si bien es cierto que, en muchos casos, el resultado final de este tipo de productos está excesivamente mediatizado por la obligatoriedad de dar un mensaje determinado en tan solo ocho páginas, no se puede decir que este sea el caso de **Sasturain** y **Breccia**.

Comenzando por la historia *Pintar o no pintar*, que aparecía en el álbum sobre los derechos humanos, podemos concluir que se trata de una pequeña joya. Todo un ejemplo de concreción, en guión y dibujo, y de buen saber, a la hora de exponer un discurso de manera clara, concisa, amena y bella; un pequeño destilado de esa alegoría política en formato de historieta que es también *Perramus*. Ambos autores están presentes en el álbum *Norte-Sur*, en el que **Juan** escribe dos historias para **Alberto** y **Enrique Breccia**, si bien en esta ocasión el mejor resultado lo consigue en la combinación con **Enrique**, en una historia sin palabras titulada escuetamente *Humo*.



En cuanto a *Abriendo Puertas –Crónicas de la pampa vasca–*, en esta ocasión **Juan** escribe todas las historias del álbum, que son ilustradas por diferentes artistas argentinos. Con **Alberto** elabora una bella historia de emigración y tango, plasmada por el viejo **Breccia** con la misma habilidad para el color que demuestran todos y cada uno de sus trabajos para la editorial vasca.

QUAND SINATRA VIENT À SANTA MARIA EN 1981, PALITO ORTEGA PRODUIT SON RÉCITAL QUI SE SOLDE PAR UN ÉCHEC. IL LUI DOIT 200 000 DOLLARS QU'IL FINIT PAR LUI REMBOURSER...
... AVEC LA DENT DE GARDEL !

Viñeta de *Diente por diente* **Juan Sasturain** y **Alberto Breccia** Glenat Francia, 1991

Versiones

Las adaptaciones de obras literarias fueron siempre una constante en la obra de **Alberto Breccia**. Ya al principio de su carrera se dedicó a pasar a la historieta novelas populares de su país. Mucho más conocidas son sus versiones de *Los mitos del Chthulhu* de **Lovecraft**, los cuentos de **Edgar Allan Poe**, adaptaciones puntuales de autores como **Lord Dunsany**, **Giovani Papini** u **Horacio Quiroga** o las versiones de cuentos infantiles que realizó a finales de los setenta –como pequeño inciso diremos que estas versiones de cuentos como *Blancanieves*, *Cenicienta*, *Caperucita Roja* o *Hansel y Gretel*, distaban mucho de ser adecuadas para niños, y estaban realizadas con una curiosa técnica cercana al collage en la que **Alberto** utilizaba telas, lanas o cualquier otro elemento que se le ocurriese pegar en el original–. Para todas estas adaptaciones **Breccia** solía colaborar con un guionista, principalmente **Norberto Buscaglia** o **Carlos Trillo**, si bien él mismo realizaba el guión en alguna ocasión.

Son precisamente algunas de estas adaptaciones las que aparecen en el álbum *Sueños Pesados*, reciente e impecablemente editado por **Jesús Moreno**. *Sueños Pesados* reúne cinco de estas translaciones al formato de historieta realizadas por **Breccia** a principios de la década de los ochenta, sobre textos de **Papini**, **Lovecraft**, **Hearn**, **Stevenson** y **Ray**, y con la colaboración de **Buscaglia** en alguna de las adaptaciones –personalmente me atrevo a recomendar encarecidamente la lectura de la historia que abre el volumen, *La última visita del caballero enfermo*.

En su última década como autor, **Breccia** no hizo sino potenciar la realización de estas versiones de obras literarias, y se pueden considerar éstas como el segundo gran grupo, tras *Perramus*, de su producción final. A partir de 1983 **Juan Sasturain** es el encargado de escribir una serie de adaptaciones de autores hispanoamericanos en su práctica totalidad. Algunas de estas obras fueron recogidas en el álbum *Versiones*, editado en agosto de 1993 por Doedytores, y que circuló por las librerías especiali-

Viñeta de *Informe sobre ciegos* **Alberto Breccia** Ediciones B, 1993

zadas españolas. **Breccia** desarrolló también un interés en la realización de ilustraciones –en acrílico– para distintas obras como *El nombre de la Rosa*, *Martín Fierro* o diversos cuentos de **Jorge Luis Borges** –éstas últimas no llegaron a ser publicadas–.

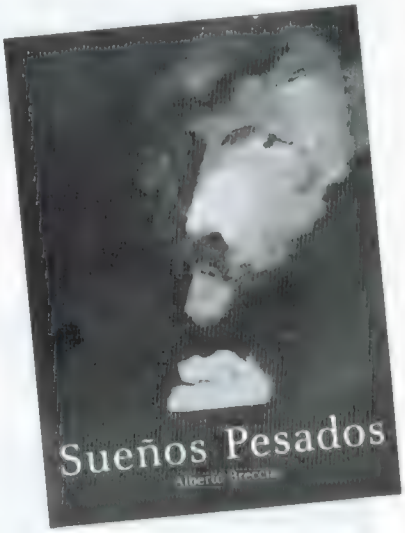
Versiones recopila seis historias cortas realizadas a partir de otros tantos cuentos escritos por **Borges**, **Rulfo**, **Carpentier**, **Onetti**, **Guimaraes Rosa** y **García Márquez**. Todos ellos destacan por la labor de concreción de **Juan** a la hora poder atrapar el espíritu de las narraciones de las que parten pese a disponer de tan sólo seis páginas de historieta para hacerlo; contaba, eso sí, con un as en la manga que no era otro que el increíble talento plástico de su dibujante, perfectamente ejemplificado en el hecho de que **Breccia** era capaz de variar el estilo –dentro de su amplia gama– de una adaptación a otra en función de las necesidades de la historia.

Informe sobre ciegos

La adaptación de la obra de **Ernesto Sábato** *Informe sobre ciegos* –1991– constituyó el último gran trabajo –en extensión, me refiero– de **Alberto Breccia**. Cierto es que tras el *Informe...* **Breccia** realizó el álbum sobre Lope de Aguirre, bajo un guión de **Carlos Albiac**, para la colección de libros del Quinto centenario del descubrimiento de América, pero no puede obviarse que éste no es sino un trabajo de encargo en el que luce el talento de su ilustrador, pero sin la chispa de esos otros proyectos en los que se involucraba más personalmente.

El Informe sobre ciegos, que forma una parte de una novela más amplia, *Sobre héroes y tumbas*, fue trasvasado a la historieta por el propio **Alberto**, tras autorización expresa de **Sábato**. **Breccia** conseguía con esta adaptación completar uno de sus dos grandes proyectos para los noventa; el otro, la versión en historieta de la *Crónica de una muerte anunciada* de **Gabriel García Márquez** –para la que también quería contar con autorización expresa y personal del autor– no tendría tiempo a iniciarla siquiera. La primera referencia que salta a la vista al afrontar la lectura del *Informe sobre ciegos* de **Breccia** es su propia adaptación de los *Mitos del Chthulhu* de **Lovecraft**. Ambas obras comparten esa capacidad que **Alberto** tenía para embarcarse en la plasmación de imágenes literarias aparentemente imposibles de plasmar en imágenes y salir airoso de la empresa. Aparte de esto, y más que añadir nada por mi parte sobre la obra, les remito al brillante prologo de **Carlos Sampayo** *Alberto Breccia en las tinieblas* presente en la edición de Ediciones B.

Rumores bien fundados nos dicen que está próximo a publicarse un estudio teórico sobre la obras de **Alberto Breccia** que el tiempo nos dirá si es el *definitivo*. Mientras tanto, para quien quiera ampliar información sobre el artista le recomendaría que intentase conseguir la recopilación de escritos teóricos sobre cómic realizados por **Juan Saturain** que Ediciones Colihue recopiló en 1995 bajo el título *El domicilio de la aventura* y en el que existen dos estudios sobre **Breccia**. Conseguir el documental que **Juan** realizó para la televisión argentina supongo que estará un poco más complicado.



La retórica del enemigo

Paco Ignacio Taibo II

DEBERÍAMOS HACER ALGO

Soy como explorador inglés del siglo XIX a la busca de las fuentes del Nilo. Llego a las librerías de cómic como naufrago, y me pierdo. Veo colores, portadas, portaditas, colores, colorinos. Luego, comienzo a buscar a los nativos para que me guíen. Si no los encuentro, sufro. Se publica mucho y la enorme mayoría es caca, simpleza, facilismo, literatura infantil disfrazada de material para jóvenes adultos. Y no sirve eso de *está muy bien dibujado*. Si quisiera ver dibujos me iba a un museo a ver los grabados de Durero. El cómic que busco es narrativa. Y tiene que estar bien dibujado, pero el dibujo forma parte de un cuento, se integra a diálogos, textos, articula una historia.

Necesito un cómic que cuente historias, me deslumbre, me desconcierte, me ilumine realidades oscuras, me inquiete, me divierta.

Uso como guía los nombres de un par de docenas de guionistas –o de dibujantes que también escriben su guión– que me atraen: **Moore**, **Miller**, **Giardino**, **Bilal**, **Zetner**, **Warren Ellis**, **Millar**, **Yslaire**, los **Hernández brothers**...

Luego apelo a revistas como ésta, que suele dar buenas pistas. Finalmente apelo a los nativos que recorren amablemente conmigo la librería señalando uno aquí y otro allá, repartiendo información y sabiduría.

Pero tengo graves problemas. Yo compro cómics dos veces al año, en verano y en enero, coincidiendo con mis pasos por Europa. Y a los nativos se les olvida lo mejor que leyeron hace seis meses y me dejan desinformado y se les pasa información clave. Y además, segundo problema, no leo cosas en versión *continuará*. Pacientemente espero a tener completa una serie antes de entrar en ella, con lo cual a veces quedo cojo, porque me faltan tres números y pasarán seis o siete meses antes de que pueda ponerlos todos juntos.

Total, y bajo la advertencia de los caos que resumen mi relación y amor por el cómic, me toca mi resumen anual, y la verdad es que me sabe a poco. Descubro con felicidad el *Modotti* de mi compadre **Angel de la Calle**, la profundidad narrativa de una biografía apasionante, descubro rescates afortunados en las historias de *negras* de **Alfonso Font** y de *Las Tabernas Galácticas* de **Beá**; por azares descubrí en julio pasado el *Planetary* de **Warren Ellis** y gocé la cantidad de referencias cruzadas literarias, la imaginación enloquecida de un autor que me merece el mayor de los respetos y me captura. Me apasionó por razones extracomiqueras el *Persépolis* de **Marjane Satrapi** –no me gusta el naive ni el dibujo infantilizado, pero la historia es fundamental para la educación sentimental de todos, no sólo la mía–, recuperé historias sueltas de **Juillard**, me fascinó –de fascinar de verdad– el *Cielo XX.com* de **Yslaire** y gocé los *Ultimate X men* de **Millar** –al que sigo fielmente en *The authority*–. La incursión de los británicos libertarios en el cómic de superhéroes resulta francamente sabrosa. Son imaginativos, cáusticos, políticamente incorrectos, buenos constructores de personajes.

Reviso la lista y me pregunto: ¿Y por qué tan pocos autores españoles?

Algo extraño está pasando, y tiene que ver con que muchos autores se han agotado –espero que temporalmente– y no hay relevo en el guión. Surgen por todos lados dibujantes, y ¿dónde están los nuevos guionistas?

Algo deberíamos hacer.

EL SABBAT
PARA QUE NO OLVIDÁRAMOS QUE ESTÁBAMOS EN GUERRA, IRAQ OPTÓ POR UNA NUEVA ESTRATEGIA...
AL PARECER QUIEREN ATACARNOS CON MISILES BALÍSTICOS.
¿QUÉ DICES? NO ESTAMOS EN GUERRA CON LA UNIÓN SOVIÉTICA. NO CREO QUE LOS IRAQUÍES TENGAN ESE TIPO DE ARMAS.
© Marjane Satrapi

THE MATRIX

UNA DEUDA SALDADA CON LAS VIÑETAS

por *Yexus*

El estreno casi sucesivo de las dos secuelas de *The Matrix* pone de relieve una vez más la tradicional interrelación entre historieta y cine; pero lo hace más allá de la evidente similitud de lenguajes entre ambos medios y de ese consabido flujo de personajes dibujados hacia la gran pantalla que se remonta a los inicios del siglo XX. Un trasvase, este último, de discutibles resultados a pesar de su constante popularidad, en el que solo casos de talento aislado y los avances tecnológicos de los últimos tiempos han sabido reflejar con propiedad los personales universos de papel en formato cinematográfico.

Mejores y más sólidas consecuencias creativas, en cambio, reviste esa coexistencia entre determinadas películas y su prolongación en las viñetas que da lugar a cosmos de ficción tan atractivos como coherentes. Películas como *Star Wars*, *Alien*, *Depredador* y *Star Trek* –por no mencionar precedentes como *El Planeta de los Simios*, hoy actualizado– o, en menor medida, *Hellraiser*, *Terminator*, *Robocop* e *Indiana Jones*, además de la filmografía de Kevin Smith. Títulos todos, como es obvio, nacidos con espíritu de cómic, encubierto o confeso, que se manifiesta en su estética y ritmo, en los contenidos o la iconografía exhibida y en una vocación de *continuará* que se traduce en sucesivos episodios.

En este sentido se plantea la relación con la historieta del concepto que anima *The Matrix*.

Un mundo feliz

Recordemos el concepto básico propuesto por los hermanos **Wachowski** en su producción de 1.999: la vida cotidiana que aparentemente disfrutamos no es más que una simulación interactiva generada por monstruosos ordenadores; la realidad, por contra, consiste en un escenario post-apocalíptico de cielos sin sol, donde los humanos yacen en vainas cibernéticas para servir de alimento energético a las máquinas inteligentes que rigen el mundo. Solo una élite con entrenamiento especial es capaz de combatir al Sistema, desde fuera y desde el interior de ese orbe ficticio, en el que viven una suerte de *sueños lúcidos* en eterna pugna con los agentes programados para mantener tan artificial status quo.

Semejante premisa se presta a las más diversas interpretaciones, incluyendo las resonancias bíblicas que despiertan las aventuras del mesiánico Neo, el profeta Morpheus y la mujer sintomáticamente conocida como Trinity. Todo bajo la supervisión omnisciente del Oráculo. También es obvio el acento crítico sobre cuestiones como la prepotencia de los vehículos audiovisuales, la progresiva dependencia de la alta tecnología y la manipulación de los medios de comunicación a gran escala.

Pero no es semejante debate el que motiva estas líneas, sin embargo, sino el hecho cierto de que bajo esta deslumbrante y postmoderna propuesta subyace un humus argumental y plástico que se nutre de sucesivas capas de viñetas acumuladas. Es por ello que a pesar de los ecos mediáticos que despertó entre el llamado gran público y la indudable influencia generada sobre posteriores películas –tanto de género fantástico como de acción más o menos desenfrenada– *The Matrix* no resulta especialmente revolucionario para el lector de cómic. Porque su imaginería y conceptos estaban presentes en muchas historietas desde hace décadas. Desde el siglo pasado, de hecho, si atendemos al precedente de las aventuras vividas por *Little Nemo* en el reino de Morfeo mientras su cuerpo se agitaba inquieto en el dormitorio familiar.

Estaba escrito...

Los autores de Metal Hurlant ya exploraron la experiencia de la entidad mental separada de su envoltorio físico en diversas historias cortas. Al igual que **Richard Corben** en su célebre *trilogía del tiempo*, escrita por **Bruce Jones** y publicada en la revista Creepy durante los años 70, en la que dos exploradores visitaban el cretáceo mientras sus cuerpos permanecían en la mesa de un laboratorio. ¿Cuantas aventuras en escenarios recreados por la mente, el sueño o cualquier entidad alienígena o robótica han vivido los personajes Marvel y DC? Dos de las más representativas fueron impresas en los 80, cortesía respectiva de un **Byrne** en pleno apogeo y del dúo **Claremont-Sienkiewicz** en estado de gracia: la primera es aquella en que el Doctor Muerte crea un micromundo para transferir las mentes de los 4 Fantásticos a otros tantos androides, mientras que la segunda narra una odisea por la fragmentada psique de Legion en Los Nuevos Mutantes. Tampoco el viaje por el ciberespacio es extraño a los superhéroes de los noventa, especialmente a aquellas efímeras versiones del 2099 como la de Ghost Rider o Doctor Doom, por no hablar del pionero Batman futurista de **Pepe Moreno** en *Justicia Digital*.

Por otra parte, la recreación de entornos artificiales perfectos, incluyendo a sus habitantes, constituye la base de uno de los más celebrados álbumes de Valerian, *Mundos ficticios*, en 1977. También lo es del mítico *Garaje Hermético* de **Moebius**, publicado solo un año antes, e incluso del universo de bolsillo que albergara a los llamados *Heroes Reborn*, sustentado por el increíble poderío mental de Franklin Richards.

Pin-up de **Paul Chadwick**

Ello sin mencionar el recurso al holograma interactivo, ejemplificado por la Sala de Peligro de los alumnos de Xavier o por el ático del mutante Forja que recrea los espectros de su pasado. Y **Corben** de nuevo es quien concibe durante su etapa underground una realidad artificial e idealizada que, gracias a la ingesta periódica de una píldora, enmascara un planeta completamente devastado por la contaminación. El título de la historia fue *Cuidado con el mundo real, Howie*.

Sin abandonar el componente crítico, la idea de emplear la realidad virtual como herramienta de manipulación masiva resulta fundamental en la serie

de culto *Wild Palms*, realizada por **Bruce Wagner** y **Julian Allen** en la pasada década. Y, en fin, el cyberpunk puro y duro a menudo encuentra adecuada representación en la obra de los autores japoneses, cuyo más genuino exponente bien puede ser la reciente *Man Machine Interface* de **Masamune Shirow**. Siendo por añadidura el manga un claro inspirador del lenguaje narrativo y expositivo del film que nos ocupa, tanto en sus movimientos ralentizados o acelerados como en sus efectos cinéticos. Con todo, quizás haya sido el incomprendido **Grant Morrison** de *Los Invisibles* quien más se aproximara, si no a la estética, sí al concepto básico de *Matrix* al plantear una realidad que se superpone al mundo experimentado como real y que solo es percibida por una minoría tan privilegiada como inconformista.

Sospechosos habituales

Nada nuevo bajo el sol, por lo tanto, si bien el gusto y admiración de los **Wachowski Bros** por la narrativa dibujada es asumida desde el momento en que los diseños visuales y el story-board del primer film son asignados a **Geoff Darrow** y **Steve Skroce** respectivamente. Y ni siquiera termina el vínculo en tal estadio, más bien al contrario. Ya que la página web que la franquicia fílmica mantiene desde el estreno de la primera película contiene una serie de historietas creadas específicamente para este fin. Historietas sin versión impresa pero no por ello carentes de relevancia ni menos significativas dentro del proyecto global. Es así como el débito de la gran pantalla con las páginas del cómic queda saldado y se cierra un círculo de manera lógica .

Tres series de historias y pin-ups han aparecido hasta la fecha, insertas en el creciente universo de *Matrix* de igual forma que los mencionados ciclos de Alien o Starwars con los comic-books que complementan y enriquecen el entramado argumental de las películas.

Para tal empresa no se dudó en acudir a algunas de las más respetables firmas del panorama norteamericano, nombres del calibre de **Bill Sienkiewicz**, **David Lapham**, **Paul Chadwick**, **Ted Mc Keever**, **Tim Sale**, **Dave Gibbons** e incluso **Peter Bagge**. Además de **Neil Gaiman**, que se apresta a escribir un relato titulado *Goliath*. Junto a ellos se encuentran autores no tan estelares pero cuyo trabajo puede satisfacer similares exigencias cualitativas. Es el caso de **Troy Nixey**, **John Van Fleet**, **Keron Grant**, **Greg Ruth**, **Tommy Lee Edwards**, **Vince Evans** y el colectivo **Manex**. La popularidad de las trayectorias del primer grupo hace un tanto superfluo enumerar aquí sus méritos pero quizá convenga glosar brevemente el devenir creativo de los segundos.

Troy Nixey es el creador de la serie *Jenny Finn* junto con **Mike Mignola**, autor para el que también ha dibujado dos historias de Batman. Igualmente ha trabajado con escritores de la talla de **Neil Gaiman** y de **Matt Wagner** en su personaje de culto Grendel.

John Van Fleet trabaja en la industria del cómic desde 1982, habiendo realizado series como *Tifoidea* con **Ann Nocenti** en 1995 así como los títulos de Batman *The Chalice* –1999)– y *The Ankh* –2001– bajo guiones de **Chuck Dixon**.

Keron Grant es, con 27 años, un relativo recién llegado, que hasta la fecha ha trabajado en Iron Man, Fantastic Four: Mangaverse y los New X-Men de **Morrison**. **Vince Evans** ha dibujado para Marvel Tales y ha ilustrado numerosas portadas de Spiderman mientras que el tejano **Greg Ruth** es autor de historias como *M.A.R.S.* y *Lane of acres*.

Tommy Lee Edwards, por su parte, ha sido dibujante del Juez Dredd y autor completo de Batman Chronicles número 5, además de participar en la creación de Gemini Blood; sus incursiones en el campo cinematográfico incluyen diseños para *Harry Potter* y *Men in Black 2*.

Viñetas de *A path among the stones*. Por **Greg Ruth**

Y en cuanto a **Manex**, no es otra cosa que la firma responsable de los efectos especiales en la primera película de *Matrix*. Los miembros de esta empresa que decidieron intervenir en la creación de un comic fueron **John Gaeta**, **Grant Niesner**, **Thomas Proctor**, **Brett Hartshorn**, **Dan Rosen**, **Noah Mizrahi**, **Sean White** y **Jamie Pilgrim**, todos ellos diseñadores o especialistas en animación, texturas y modelado en 3-D u otros efectos digitales.

In & Out

Las historietas que se encuentran en la página web son argumentalmente periféricas a las producciones fílmicas. Independientes pero complementarias, y no solo entre sí: también con ese universo imaginado por **Andy** y *Larry Wachowski* que se extiende a la animación y los videojuegos. Un universo similar a la cotidianidad del propio lector, donde las figuras de Neo y Trinity son prácticamente imaginarias, donde Morfeo y los Hombres de Negro deambulan tan omnipresentes como desapercibidos aunque siempre subsista un interrogante susurrado con persistencia: *What is the Matrix?*.

No extraña que diferentes autores presenten conclusiones análogas o propuestas similares, pudiendo dividirse la multitud de argumentos desplegados según la visión adoptada; es decir, las historias pueden contemplarse desde la realidad externa o desde el mundo creado por *The Matrix*. Desde la percepción objetiva o subjetiva; desde fuera o desde dentro.

Las primeras, por tanto, están protagonizadas por agentes de la resistencia humana, conscientes de la pavorosa realidad, mientras que en las segundas intervienen ciudadanos comunes que a veces atisban la increíble trama cibernética. Los sicarios de negro aparecen indistintamente en ambas, como nexo catalizador de la violencia programada y encarnación artificial de semejante sinrazón de los sentidos. En el primer tipo de historia mencionada, por razones obvias, prima la acción o el despliegue hitech, mientras que el segundo está más dominado por el intimismo y el protagonismo psicológico.

Viñetas de *Day in... day out*. Por **Keron Grant** y **Ted McKeever**

Como añadido, los propios **Wachowsky** brindan en *Zion Archives* un relato de los acontecimientos históricos sucedidos en la tierra entre 2090 y 2139, los mismos hechos narrados en el corto de *Animatrix* titulado *Segundo Renacimiento*; uno de ellos es aquí

recreado en un episodio breve firmado por **Geoff Darrow**.

Volviendo a la dicotomía mencionada, ejemplos en estado puro del primer caso son las historias presentadas por **Vince Evans** y por **Keron Grant**. **Evans** narra con un espectacular y tridimensional realismo la huida de la protagonista vía línea telefónica tras un enfrentamiento violento, en el que el operador de la compañía descubre perplejo lo relevante de su papel en el drama. **Keron Grant** también relata una huida en *Run, Saga, run*, la de la privilegiada niña Saga Talmer, una de las elegidas por Oráculo y cuya naturaleza rebelde le incita a conocer el mundo real; sus intentos telefónicos son detectados por los hombres de negro y dan lugar a una desenfrenada persecución urbana en la línea de los mejores thrillers made in Hollywood. Entintado por **Rob Stull**, el autor utiliza un atractivo estilo amerimanga de dinámica y expresividad cercanos al cine de animación a la vez que una gama de colores tan luminosos que subrayan la irrealidad de esas calles cotidianas pero artificiales. Con un guión de **Ted Mc Keever**, **Grant** recrea también otra trepidante persecución en *Day in... day out*, cuando los agentes White, Bird y Ash dan caza a una grupo de resistentes causando numerosas bajas entre los ciudadanos en unos instantes casi congelados que prácticamente no son percibidos en la monotonía diaria.

Acción con un trepidante sentido del ritmo que debe no poco a **John Woo** también derrocha la historieta presentada por **Dave Gibbons**. *Butterfly* ofrece un episodio mudo con un acertado montaje en paralelo, que alterna la huida de un fugitivo de los agentes creados por Matrix con la serenidad de un joven meditando en su pacífico santuario. Una mariposa y una parábola oriental serán el débil hilo conductor que guía a la explosiva convergencia final de las dos realidades, tan antagónicas como complementarias.

Sin duda una nota de sarcasmo preside el argumento de *...An easy one*, historia escrita y dibujada por **Tommy Lee Edwards**. La resistencia debe destruir un virus que se activa por el tacto contenido en una partida de monedas de curso legal: el problema surge cuando la operación topa con un atraco cuidadosamente planeado. La plasmación gráfica de tan violento conflicto se apoya en un realismo de corte tradicional, casi de género, en un blanco y negro cercano al feísmo por su abigarrado trazo cuajado de sombras espesas.

El equipo **Manex**, finalmente, realiza en *Morning sickness* un ejercicio de estilo donde cada miembro despliega sus habilidades técnicas; la supervivencia del instinto maternal despertada por los embriones humanos que suministran su energía vital permite recrear semejante mundo fantasmal y cibernético.

Reality bites

Sin salir del primer tipo de historia, un tono más emocional predomina en argumentos como *Burning hope*. En él expone **John Van Fleet** con dibujo denso y casi fotográfico una pequeña pieza de suspense, la

Viñetas de una historieta sin título de **Vince Evans**

Viñeta-página de *There are no flowers in the real world*. Por **David Lapham**

misión de búsqueda de una niña que puede percibir la realidad de la Matriz. Búsqueda que tiene lugar en un orfanato abandonado ante el acecho de los agentes oscuros, por lo que cobra protagonismo la sórdida y asfixiante ambientación basada en un cromatismo de sucios tonos ocres.

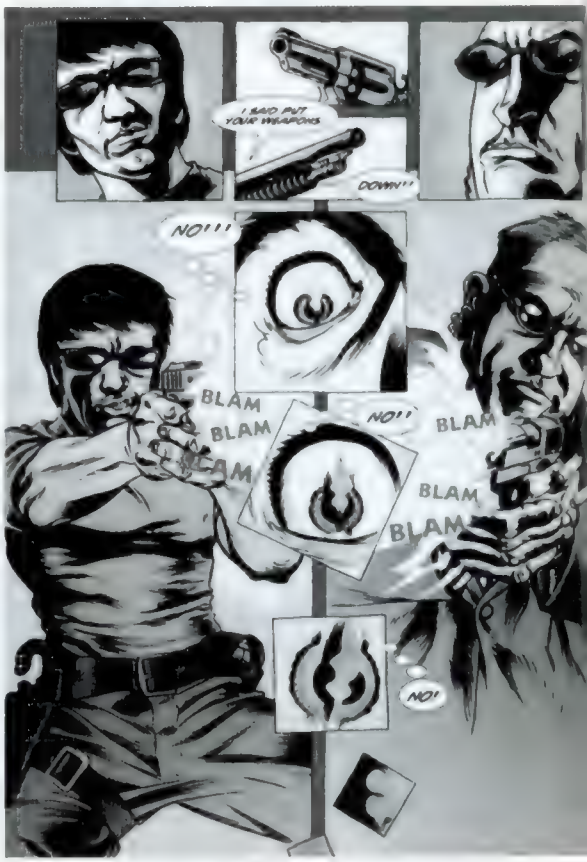
La búsqueda de *potenciales* –o personas cuya excepcional percepción les permite sobreponerse a la consciencia colectiva inducida por the Matrix– es también el eje argumental de *Broadcast Death*, historia creada por un **Sienkiewicz** en plenas facultades. Siempre virtuoso del dibujo, ecléctico y deslumbrante, recrea con colores cálidos y evocadores un Caribe digital de cuyas aguas disfrutan los tres protagonistas, aun conscientes de su carácter ficticio. La pequeña hija de una de ellos manipula la Matriz para sorprender a su madre, sin advertir que ello permite a los Centinelas detectar la nave donde se encuentra y destruirla junto con la tripulación y los cuerpos reales de los tres expedicionarios. Es decir, el amor promueve el desastre en esta bella y terrible parábola que a su pesar halla en la destrucción una extraña lírica.

Resonancias simbólicas adquiere a su vez *A sword of a different color*, de **Troy Nixey**. Una nave de reconocimiento sobre las líneas de defensa robóticas sufre un accidente y su piloto es rescatado in extremis; el salvador es un ermitaño demente que ha reprogramado un centinela y subsiste en un infecto subterráneo, imaginando librar una caballeresca cruzada contra los dragones. Tales dragones, como los molinos de Alonso Quijano, no son sino gigantescas maquinas cosechadoras de fetos humanos. ¿Vive el anciano en una fantasía diferente a la que impone la Matriz o su campaña tiene mayor sentido del que aparenta? **Nixey** practica un estilo que roza lo caricaturesco y donde el realismo queda reservado a los fondos, los diseños y la ambientación; la mancha negra desaparece en una pulcra estética donde los volúmenes quedan matizados por los suaves colores de **Dave McCaig**.

Ted Mc Keever, por su parte, explora una inquietante idea en *The King of Never Return* al mostrar unos agentes del Oráculo convertidos en atracadores por el puro placer del vértigo. O en un equipo SWAT o en arqueros, espías o asesinos a sueldo sucesivamente, cada vez que son descargados en el mundo de Matrix. Mundo en el que viven sensaciones al límite en su confrontación eterna con los hombres de negro, tiempo prestado en lo que consideran un gigantesco campo virtual de juegos. El dibujo dislocado en blanco y negro, de trazo desgarrado y seco, describe una realidad esperpéntica que teóricamente es nuestra propia existencia. Los protagonistas se encuentran hastiados de las reglas de los dos mundos, tanto de las rígidas limitaciones del mundo real como de la mentira de Matrix, porque la vida es demasiado corta en ambos.

En un tono más vital, **Gibbons** narra en *The Miller´s tale* la historia de Geoffrey, el primer individuo rescatado del mundo virtual. Su proyecto fue partir a la superficie en busca de semillas de trigo y germinarlas con los rayos uva que las máquinas utilizaban para mantener las reservas de cuerpos humanos. Y todo para dar a conocer el pan a los hijos de Zion, entre ellos a un niño llamado Morfeo.

La historia más significativa de este grupo, sin embargo, es mucho menos espectacular que las antedichas y no contiene sofisticados colores ni efectos computerizados. Se trata de *There are no flowers in the real world*, relato firmado por **David Lapham** a base de viñetas regulares en blanco y negro con el escueto estilo que le caracteriza. Se centra en un agente atrapado en la Matriz tras una misión fracasada: mientras su cuerpo real reposa en la nave, su yo virtual sobrevive a la permanente persecución en una especie de juego de estrategia incesante, hasta llegar a incorporarse con cierta naturalidad al simulacro de vida cotidiana propuesto. Hasta llegar, incluso, a



Página de *An asset to the system*. Por **Troy Nixey**

Página de *Butterfly*. Por **Dave Gibbons**

enamorarse de una chica compuesta por información binaria. **Lapham** exhibe de nuevo su naturalidad para representar relaciones humanas en un marco costumbrista; su sencillo pero efectivo dibujo describe aquí la lucha del protagonista por recordar que su plácida existencia es falsa, incluyendo a su amante digital. Lo que conduce a límites de paranoia dignos de una mezcla de **Hitchcock** con *La invasión de los ladrones de cuerpos*".

Abre los ojos

Mayor grado de sutileza contiene sin duda la segunda propuesta en tanto que juega con la sugerencia de lo incierto y la subjetividad sensorial; ello además de promover la identificación del lector con ese hombre de la calle que se puede ver superado por circunstancias que le son ajenas o llegar a experimentar la inexplicable sensación de estar en posesión de una verdad universal que nadie más acepta.

En este sentido es ejemplar la historieta de **Paul Chadwick** *Deja vu*, protagonizada por un hombre cuya esposa posee tan extremada sensibilidad que percibe sentimientos ajenos e incluso visiones premonitorias. Lo que, más allá de prever desastres naturales o asegurar el éxito económico, le induce a atravesar la débil frontera entre sueño y vigilia para entrever una horrible realidad regida por implacables autómatas. Con dibujo naturalista de trazo preciso y extremada elegancia, con la sobria iluminación y la cuidada composición que le caracterizan, **Chadwick** describe una situación progresivamente tensa que puede desembocar en una pesadilla cierta.

El tono intimista predomina igualmente en otros títulos, como *A life less empty*, de **Ted McKeever**. Las luces y sombras de su expresionismo gráfico se adecuan a la tortura mental de la protagonista, una extraordinaria hacker sacudida por la duda incesante. Tentada por la píldora roja ofrecida por el enigmático Morfeo: ¿el conformismo de la inmediatez o un salto sin red a lo desconocido? Dicho carácter intimista adquiere además tintes de misterio en *Farewell performance*, un guión de **Jim Krueger** acerca de un escapista cuyo show simboliza lo ilusorio de la libertad y el espejismo de los sentidos, un obsesivo juego cimentado en el afán intuitivo de averiguar la verdad sobre Matrix. **Tim Sale** dibuja la historia con ese sugestivo trazo cuya aparente fragilidad se ve contrastada por la vigorosa mancha de su pincel.

La experiencia para el hombre de la calle puede ser más o menos traumática, según la intensidad del choque con la realidad aparente. En *A path among the stones*, **Greg Ruth** confronta las aparentes alucinaciones de una niña con un diagnóstico de esquizofrenia: la pequeña Enma siente que la verdad está detrás de sus ojos mientras lo que llega a sus pupilas es mentira. Utilizando aguadas en gamas de ocres o grises azulados **Ruth** evoca deshumanizadas consultas hospitalarias a la vez que la mancha negra describe duros contraluces y evanescentes sombras, la ominosa atmósfera de quien se siente vigilado. Justificadamente en este caso, ya que el expeditivo tratamiento clínico demuestra que los hombres de negro son aterradoramente ubicuos.ubicuos.

La verdad está ahí fuera

La presencia de los oscuros agentes cibernéticos entronca parcialmente con el componente de espectacularidad o acción propio del primer grupo en aque-

Página de *The King of Never Return*. Por **Ted McKeever.**

llas historias donde su actividad excede la mera manipulación encubierta. Es el caso de *Let it all fall down*, de **Paul Chadwick**, donde un informático que maneja programas capaces de autoevolucionar descubre que la empresa para la que trabaja se quiere apropiar de la investigación. Decide contratar a una hacker para amedrentarles y, a lo largo de un desarrollo casi policiaco, la manipulación de los programas inteligentes les permite acceder asombrados a la gran trama sensorial de la Matriz. Es entonces cuando intervienen los hombres de negro y los dos protagonistas contemplan aterrados como la realidad es capaz de retorcerse para acabar con ellos.

Hay episodios, por tanto, donde prima la acción pero contemplada desde el punto de vista del inadvertido habitante de la Matriz. Títulos como *Sweating the small stuff*, donde **Sienkiewicz** –con **Spencer Lamn** en el argumento– habla de un hombre asustado, pero no solo porque su novia trafique con armas y drogas sino porque siente que los sentidos le están traicionando. La capacidad del dibujante para integrar las más variadas técnicas de representación sin caer en el exhibicionismo vacuo permite describir esa irrealidad donde los ojos del protagonista contemplan los átomos de los objetos convertirse en cifras e información numérica. Y la violencia estalla con la irrup-

ción de los hombres de las gafas negras, sin duda más letales que los asesinos del cartel.

De la misma forma, el guardia de seguridad de *An asset to the system* se ve una noche inmerso en una extraña persecución: cuando en la empresa que vigila irrumpe un agente de Zion, su anodino compañero de trabajo se transforma en algo muy peligroso que ni siquiera es humano. **Troy Nixey** cambia de registro gráfico para narrarlo, con un realismo ágil de iluminación barroca y color entonado con el ritmo y la expresión narrativa.

Un tanto más complejo es "*Return of the prodigal son*", historieta de **Greg Ruth** asimilable al género negro desde la descripción de la jungla de asfalto hasta su expresión de las sombras del alma. Un joven delincuente escapa de un ajuste de cuentas tras la irrupción fortuita de los hombres de la resistencia y se dirige a la parroquia que le acogió en su adolescencia. Pero la posesión de un extraño objeto tras la refriega despierta la atención de los sabuesos del traje negro. Las viñetas se rompen y las imágenes resultan distorsionadas con las convulsiones de la violencia. Con un tenebrismo de trazo vibrante, **Ruth** propone una reflexión sobre la traición y la fe que incluso desacraliza los conceptos del bien y del mal en un diálogo con un sacerdote que finalmente demuestra no ser lo que parece.

Y a título de colofón cabe destacar la aportación de **Peter Bagge**, no por humorística menos lúcida. Ya que, con un travieso guiño metalingüístico y sus habituales físicos distorsionados, muestra al lector a tres amigos que acaban de ver *The Matrix* en un cine de nuestra propia realidad. Uno de ellos no comprende la película a pesar de las atosigantes explicaciones de sus compañeros entre cerveza y cerveza, por lo que regresa a casa totalmente confuso. La verdad final nos revelará con sarcasmo que la complejidad del filme forma parte del complot robótico para mantener al ciudadano medio en la inopia más flagrante.

Viñeta de *Broadcast Death*. Por **Bill Sienkiewicz**

Con lo que la sátira, una vez más, se demuestra una certera herramienta de análisis. Porque bien es sabido que el espectáculo de gran calibre sirve para aturdir conciencias. Y no es menos cierto que vivimos días en que la realidad demuestra ser más atroz que cualquier ficción prefabricada por el poder mediático.

Al margen de lo cual, solo resta advertir en *The Matrix* una irónica concordancia entre mensaje y medio: ya que el particular universo que postula solo existe en la virtualidad de la sala cinematográfica o del soporte informático del ordenador. Ahora también en las viñetas. Pero ¿acaso una buena historieta no es una verdad imaginaria pero increíblemente sólida?

GODZILLA

FRANCISCO NARANJO

GOJIRA MON AMOUR.

Mi profesor de japonés se presentó en clase no hace mucho vestido con un kimono ligero, para regocijo y desconcierto de todos. Había una razón, sin embargo. Ese día iba a obsequiarnos con una clase de caligrafía. Y digo bien: obsequiarnos. Como no tardó en explicarnos, para ellos la caligrafía es una disciplina seria, importante, además de una expresión personal y artística. No debe tomarse a la ligera.

Papel de arroz, pincel, tinta y agua, una selección de kanjis tremendamente plásticos, unos cuantos poemas. Sentarse con la espalda recta, respirar bien, colocar el pincel perpendicular al papel, no apoyarse en la mesa, cada trazo en el orden correcto, en el sentido adecuado. De cómo escribe cada uno, del equilibrio de las formas, de la firmeza del trazo, el observador extrae consecuencias: el alma de quien escribe queda sobre el papel, desnuda, expuesta a la mirada del que sabe mirar.

Al final de la clase, por encima de las bromas y de lo anecdótico, quedó clara una cosa: si ese hombre se había vestido de esa guisa, si había tomado el metro o un autobús con su kimono, no fue porque esa mañana fuera especialmente calurosa, ni fue un capricho de oriental alienado. Era una muestra de respeto. Como lo fue regalarnos esas dos horas de un arte que para él supone tanto, una seña de identidad, una manera de ser, de mirar el mundo.

Respeto. Hacer las cosas bien, lo mejor posible, por respeto. Respeto por el que mira, respeto por lo que sea que estés haciendo, respeto por ti mismo.

Me llegan los lanzamientos de Ponent-Mon, la apuesta internacional de **Paco Camarasa**. Dos libros de origen japonés. Uno de ellos, de **Taniguchi Jiro**, excelente. Premiado en Angulema con todo merecimiento, es otra muestra del buen hacer del autor de esa pequeña joya que La Cúpula nos descubrió, camuflada en las páginas irregulares de El Víbora, y que en el texto biográfico de la solapa han traducido, con acierto, como *El hombre que camina*. El otro libro, *La espinaca de Yukiko*, está firmado por un francés que vive en Japón y se ha inventado el término de nouvelle manga, una etiqueta que no sé hasta qué punto se corresponde con una auténtica corriente. **Frédéric Boilet** trabaja sobre fotografías, pero utiliza un lenguaje absolutamente enraizado en la tradición del manga: secuencia, encuadre, elipsis, gestualidad de los personajes... Curiosamente, el resultado final, el álbum, está más cerca del cine del primer **Godard** que de cualquier historietista, oriental o no. Y sin embargo hay una sensibilidad, una manera de contar, una especial mirada que entra de lleno en lo que uno considera como puramente japonés. La sensación que se tiene al leer el libro está muy cerca de la que un grabado clásico de **Hokusai** puede provocar: sencillez, cotidianidad, equilibrio, sutileza... Es difícil encontrar las palabras adecuadas. Hablar de belleza puede resultar, acaso, rozar la presunción, pero es esa belleza oculta en los pequeños gestos, en una arruga bajo el ojo de la protagonista, en su manera de mirar a cámara, de inclinar a un lado la cabeza... hay algo atrapado en esas páginas que las hace tremendamente atractivas. Uno se siente bien después de leer **La espinaca de Yukiko**. No es algo que pueda decirse a menudo.

Y claro, cierro los álbumes, me paro a mirar la portada del *Barrio lejano* de **Taniguchi**, y se me vuelve a remover dentro ese libro sobre manga que una vez pensé en hacer. No sería un libro al uso, uno de esos que la gente construye a base de saquear textos ajenos, sin rastro de punto de vista, sin sombra de personalidad. No podría ser, tampoco, una colección imprescindible de datos, la enciclopedia definitiva: me faltan las fuentes y la paciencia. ¿Qué sentido tendría, además? Ya hay uno así en el mercado, y en cualquier caso, sólo **Moliné** puede superar a **Moliné**.

Mi libro, el libro que imagino, hablaría de un Japón ficticio, un territorio mítico a medio camino

© Marta Cano

entre la pesadilla pop esbozada por **William Gibson** en sus novelas, tan cercanas a la estética de gentes como **Shirow Masamune** u **Otomo Katsuhiro**, y la tersa belleza del ukiyo-e y la obra de **Tanizaki**, de **Kawabata**. Intentaría rastrear coincidencias entre, por qué no, **Taniguchi** o **Tatsumi Yoshihiro**, mangakas de probado fuste, y escritores como **Murakami Haruki**, una de las voces fundamentales del Japón contemporáneo. No sería un texto académico, no sería un catálogo de nombres, títulos y fechas.

Sería, más bien, una aventura, una inmersión llena de dudas en una realidad que desde aquí, desde hoy, percibimos ajena y, sin embargo, cercana. Un libro de viajes sin salir de casa, una novela de ciencia-ficción retro-pop, una declaración de principios. Y una declaración de amor por esa belleza esquiva, por eso intangible y efímero que ellos saben atrapar en una mancha de tinta, en un trazo apresurado, en la elección de una palabra, de un silencio.

Respeto, en fin... Eso me detiene: respeto por la propia obra, y respeto por quien vaya a disfrutarla. Quizá me sienta capacitado pronto, o puede que nunca me atreva, pero el desafío está ahí, justo ahí, entre las páginas del *Norwegian wood* de **Murakami**, en las planchas de *El hombre que camina*.

Proyectos, ideas. Tantas cosas en la cabeza, a la espera del momento adecuado. Uno se levanta, vagabundea unos minutos por la casa en silencio, levanta las persianas para que el primer sol de la mañana remueva un poco el polvo de los libros. Una ducha rápida, el desayuno, comprar el pan y el diario. Música: ¿qué toca hoy, Yo La Tengo, Everything But The Girl, **Marilyn Manson**? Echar un ojo a las noticias, recoger en la cocina, hacer la cama. La primera duda: ¿encender el ordenador o leer un rato? Hay mucho papel pendiente, unos cuantos títulos en lista de espera: dos o tres **Ballard**, una novelita de **Yoshimoto Banana**, algo de **Henning Mankell**, los habituales caprichos más o menos góticos de Valdemar. Hay una pila de tebeos, de álbumes, que debería ir leyendo: **Bendis**, esa máquina. Hay mucho por leer, sí... Y hay también mucho por hacer. Proyectos, ya digo. Este mismo texto que va creciendo por sí mismo, sin plan de vuelo, sin ruta establecida, sin pistas de hacia dónde pueda llevarme. Este texto que se publicará en el número veinticinco de una revista que se ha ganado a pulso, creo, el respeto de todos. Por su honestidad y por su condición de permanente declaración de amor por la Historieta.

Mucho por leer, mucho por hacer, pero llegan ya las doce, en fin, hay que pensar en recoger, cerrar las ventanas, ponerse una camiseta limpia. Hora de salir, tomar el metro, irse al trabajo. Vuelve a hacer calor en Madrid, el cielo está de un azul limpio, casi japonés... da gusto mirarlo.

Contar cosas, narrar historias, inventar personajes, hacerlos vivir en la cabeza del lector... El placer de crear, de comunicar. Abrirse a los demás, proponer un juego, un paisaje, una experiencia para compartir. Un pecado, sin duda... y una responsabilidad.

Siempre, una responsabilidad.

© Marta Cano

por

JORGE IVAN ARGIZ

En el número dieciséis de est revista hicimos un repaso a lo qu habían dado de sí las primeras entre gas que, como complemento de l recomendable serie Batman: Gothar Knights, estaban saliendo d Batman: blanco y negro. No es m intención volver a repasar aquí la his toria de esta idea, pero si recalcar s enorme interés y mi satisfacción a ver que pese al rigor de una periodi cidad mensual se consiguió ser fiel a proyecto original o, lo que es l mismo, contar con las versiones que del Hombre Murciélago nos ofrecían autores que uno no esperaba habi tualmente encontrarse trabajando con él. Bien por que fueran autores de otra escuela artística como la europea, porque fuesen profesiona les alejados del mainstream, porque siempre hubiesen estado ligados a otra compañía o porque fuesen auto res que, teniendo una parte impor tante de historia dentro del mundo del cómic, ya hubiesen sido injusta mente olvidados por los lectores y por los editores.

En un rápido vistazo a los creado res de las historias que vienen en esta tanda que comentaremos en el presente artículo, podemos descubrir un nuevo grupo de autores que for marán parte de este proyecto: los que están despuntando o alcanzando una creciente popularidad en estos momentos, algo que no ha de ser ni bueno ni malo, pero que conforma una interesante novedad a examinar detalladamente. Eso sí, la mayoría de los autores que realizan una historia para Batman: blanco y negro adaptan su estilo convenientemente para sacar el máximo rendimiento al for-

mato elegido, algo que menudo habrá tenido que tener en cuenta el editor antes de realizar el encargo, si bien no siempre sucede así.

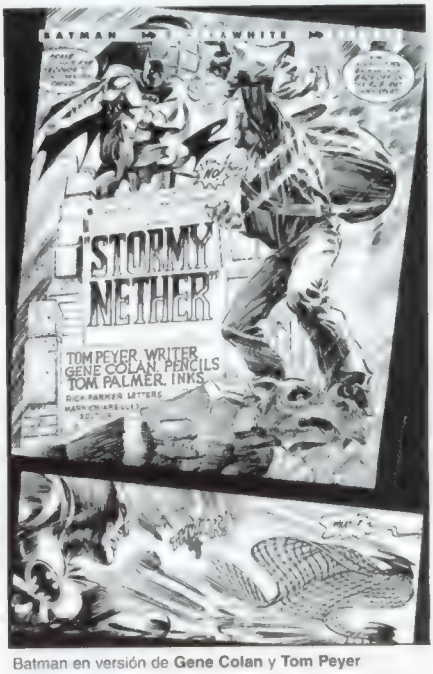
Lo mismo sucede con los guionistas, que además de tener que luchar con el restringido espacio de ocho páginas, han de procurar una historia que verdaderamente cuente algo interesante para los lectores de Batman y que satisfaga a sus propios seguidores que, a menudo, no tienen porque serlo del Señor de la Noche. Ya pudimos ver que, con sus notables excepciones, hay una serie de grupos perfectamente delimitados: están los que nos transportan al pasado del personaje para descubrir algún nuevo aspecto de su personalidad, los que lo oponen a otro héroe del universo DC para establecer el carácter de Batman en contraposición al del otro héroe o sencillamente para ahondar en la relación entre ambos, los que enfocan la historia como algo más cercano al género negro –aprovechando la vertiente de super detective de Batman– que a los superhéroes, y los que se centran en algún villano de la rica galería a su disposición.

Hay otros muchos esquemas que se repiten, pero estos son los principales y, no por existentes, nos traen una historia menos interesante ya que la habilidad del escritor a menudo nos deleita con un verdadero ejercicio de estilo en ese corto espacio.

Quince historias habían pasado en la anterior entrega y seguíamos fieles al objetivo inicial ¿lo conseguirán tras el transcurso de otro buen montón de historias? ¡Vamos a verlo!

LOS VIEJOS ROQUEROS NUNCA MUEREN

La decimoquinta entrega de Batman: blanco y negro nos trae al maestro **Gene Colan** a los lápices, perfectamente ayudado del guionista **Tom Peyer** y del entintador **Tom Palmer**, un viejo conocido suyo en con el que ya coincidió en trabajos conjuntos tan memorables como La Tumba de Drácula y muchos otros. Cualquiera que eche un vistazo a estas ocho páginas, se encontrará ante un desafío al tiempo. Pese al paso de los años, **Colan** sigue haciendo gala de la misma fuerza y vigor de sus mejores momentos, llenando las páginas con personajes construidos con la misma destreza en el trazo que cualquiera de los que nos podamos encontrar en las obras que, con su misma firma, nos están siendo reeditadas por estos lares. Mención aparte merece su brillante narrativa, que se adapta a la historia como anillo al dedo. Por lo demás, una historia bastante sencilla de **Tom Peyer** en la que nos explica que el crimen siempre paga ¡y con creces!.



Batman en versión de **Gene Colan** y **Tom Peyer**

UN POCO DE MIEDO NO ESTÁ MAL

Una obra de cómic, independientemente de su extensión, ha de tener tanto un buen dibujo como un buen guión –además de una buena relación entre ambos– para ser redonda, y aunque la falta de alguno de estos aspectos a menudo no impide que el trabajo tenga interés para el lector, sí impide que pueda hablarse de obra maestra. Bajo este punto de vista, la historia que nos ofrecen el guionista británico **Alan Grant** y el dibujante argentino **Enrique Breccia** en la entrega número dieciséis es francamente redonda.

I CALL IT ESSENCE OF FEAR OR BATS. YOU'LL LIKE IT
THE VIGILANTE WAS TERRIFIED
HROOO! HRA!!!!!
WHAT A SCHOOL HELL, BATMAN!
WHAT A SCHOOL HELL, BATMAN!
WHAT A SCHOOL HELL, BATMAN

lucha contra el crimen. Un hábil diálogo nos ubica al instante a cada personaje en su lugar, llevándonos página a página a través de la tensión que entre ambos existe a pesar de la presumible camaradería. Un buen trabajo, desde luego, del autor de Cadillacs y Dinosaurios que es, entre otras cosas, un buen conocedor de ambos mitos del universo DC.

Desde el punto de vista gráfico, **Castellini** es un autor de superhéroes en el sentido más amplio de la palabra. Está acostumbrado a formar parte de una cadena de producción y en ese sentido no ha sabido pensar en adaptar su estilo –o a lo mejor no ha sido capaz– al formato en blanco y negro, limitándose a sustituir los colores por grises en una simple conversión informática. Con todo, la fuerza de su estilo y su forma de contar el enfrentamiento entre los personajes funciona lo suficiente para apoyar el sólido guión y no desmerecerlo demasiado, dejando esta historia en un buen nivel medio.

Christian Alamy

NI CIELO NI INFIERNO

Pues exactamente eso es lo que podría decirse de las siguientes tres historias. No se trata de que estas sean malas, ni mucho menos, aunque no son grandes historias. Sencillamente nos encontramos ante unas obras que o bien no presentan ninguna de las características principales sobre las que se había construido el concepto del Batman: blanco y negro o, que teniéndola, se han quedado en nada.

Julius Schwartz y **Dan Raspler** son los encargados de escribir *The lesson*, la historia de la vigésima entrega. Ellos también nos transportan al pasado, concretamente a la infancia, de Bruce Wayne. Una historia sencilla pero efectiva, ilustrada a la perfección por **Christian Alamy**, autor que hace con su trabajo que de este grupo, esta sea sin duda la entrega más interesante. Un excelente dominio del blanco y negro, al lado de una excelente demostración de cómo dibujar cualquier cosa con los líneas justas y necesarias –y sorprende ver que no han de ser tantas como acostumbramos a pensar–, sin olvidarnos del excelente control de la gestualidad de los personajes, hacen que nos encontremos ante un autor que, sin duda, se ha ganado trabajar más a menudo con El Hombre Murciélago.

El estilo cartoon regresa en el número veintiuno de la mano del dibujante **Dan DeCarlo**, ayudado por las tintas del veterano **Terry Austin**. Juntos, nos ilustran una historia escrita por **Mike Carlin**, en la que el protagonismo recae por completo en Batgirl y en Hiedra Venenosa, sin que Batman aparezca ni en una sola viñeta. El guión es sencillo y el dibujo cumplidor, pero sin más. Lo más destacable la forma de contarnos paralelamente dos historias relacionadas entre sí, aunque tampoco se trata de nada excesivamente novedoso.

Pero sin ninguna clase de dudas, la más decepcionante de las historias cortas en blanco y negro de las que hablaremos en este artículo, es la del número veintidós, ya que si bien contaba con una de las premisas más importantes a su favor, como es la presencia de dos grandes nombres, el resultado final es verdaderamente flojo. El guión corre a cargo de **Michael Golden**, un autor que pese a no haber realizado un número especialmente grande de páginas ha influido en toda una generación de autores encabezada por **Arthur Adams**. El autor de NAM nos tiene entretenidos siete páginas en una alocada persecución para concluir en una sorpresa en la octava. Ni más ni menos. El dibujo, a cargo de **Jason Pearson**, uno de esos autores a los que les cuesta horrores hacer una página, pero que cuando la acaban verdaderamente muestran tener un talento especial. Sin embargo, en esta ocasión, todo lo dinámico de su estilo, se vuelve un poco embarullado bajo los efectos informáticos que tan sólo ayudan a confundir y dar un aspecto extraño al producto que, para más inri, parece también pensado en color y sencillamente transformado a escala de grises. Mucho más era de esperar por parte de estos dos grandes autores que, en estas ocho páginas, realizan uno de sus peores trabajos. Una verdadera pena.

MUCHO MEJOR

Esto es lo que puede pensarse al ver las dos siguientes entregas. En el número veintitrés nos llega un tandem formado por **Paul Grist** a los guiones y dibujada por **Darwyn Cooke**. El autor de Kane nos ofrece una historia en la que Batman persigue una mujer que trata de envenenar toda la ciudad de Gotham, si bien él será la única víctima. No obstante, es el talentoso **Cooke** –al que ya vimos trabajar en la serie de Catwoman– el que llama nuestra atención. Nos encontramos sin duda ante uno de los nombres a los que más atención habrá que prestar en el futuro y que, para este trabajo, ha sabido adaptar su estilo, también cercano al mundo de la animación, para encajar en el proyecto. Para ello ha dejado gran parte del dibujo a lápiz, entintando solamente los contornos

Batman en versión de **Darwyn Cooke**

de las figuras y las grandes manchas de negro que pueblan las ocho páginas de la historia. Pese a ello, sigue mostrando todas las constantes interesantes presentes en su estilo: gran habilidad para la narración, excelente manejo de personajes y mucho dinamismo, constantes propias de este estilo tan de moda desde el éxito de **Bruce Timm**, pero al que **Cooke** le aporta su propia personalidad. Un autor a no perder de vista.

El número 24 nos trae otro interesante tandem creativo. El guión corre a cargo de **Todd Dezago** que nos plantea una interesante cuestión: si mucha gente cree que Batman es una especia de leyenda urbana ¿qué precio podría tener una prueba palpable de que efectivamente existe?, y construye en tan sólo ocho páginas una historia de ida y vuelta de la mano de un joven que se encuentra exactamente en esa disyuntiva.

Al dibujo un excelente **Mike Wieringo**, dibujante que siempre rinde a un altísimo nivel y del que pocos altibajos pueden esperarse. En esta ocasión, el dibujante de Tellos es entintado por **Karl Story** y ambos realizan un trabajo de pulcro acabado y de efectivo resultado, con un excelente sentido del ritmo y con un trazo vivo y dinámico al que hay que ponerle un solo pero: que es en blanco y negro única y exclusivamente porque no se ha coloreado, pero no porque hayan enfocado el encargo de un modo diferente al habitual.

¡UN TANDEM DE LUSO!

Mención aparte merece la vigesimoquinta entrega del Batman: blanco y negro. Para ella, y ojalá sirva de precedente, se nos vuelve a reunir un excelente equipo creativo como es el formado por el guionista **Mike W. Barr**, el dibujante **Alan Davis** y el entintador **Mark Farmer**. Además, todos ellos tienen una dilatada experiencia con el personaje, ya que fueron los encargados de realizar la mejor etapa de la injustamente poco reconocida Batman y los Outsiders, así como varios números más de la serie regular del Hombre Murciélago –¿cómo olvidar el momento en que el Joker volvió nuevamente mala a Catwoman?–, o la excelente *Son of the Demon*.

Barr, decide centrarse también en la parte más detectivesca de Batman, probablemente la que más interesa a la mayoría de sus lectores y la que le confiere un punto diferente de otros muchos superhéroes. Para ello nos cuenta una historia de bajos fondos en las que nuestro héroe demuestra desenvolverse a la perfección, además de mostrarse como un consumado maestro del disfraz. La parte gráfica, por su parte, nos presente a un **Alan Davis** siempre en plenitud de facultades.

Probablemente él, junto a **George Pérez**, sea la más continua muestra de respeto a si mismo y al lector, demostrando el mismo entusiasmo y trabajo en estas páginas que cuando realizaba sus primeros trabajos de importancia. Excelente narrativa y ritmo, y una de las mejores versiones de Batman que se han visto para celebrar un número tan especial como el 25 de la mejor forma posible.

Batman en versión de **Alan Davis** y **Mark Farmer**

BRUCE WAYNE ES BATMAN

Este es el título de la historia del número veintiséis, ideada por **Cyrus Voris** y por **Chris Bachalo**. Nos encontramos de nuevo ante una historia en la que Batman es más el detonante de la misma que el protagonista, cediéndole el peso de la misma a una chica internada en un psiquiátrico que está obsesionada con contactar con una entidad –Mot– que le dirá quién es el alter ego del Señor de la Noche. Una interesante vuelta al cuento del pastor mentiroso que nos recuerda que no hay mayor sordo que quien no quiere oír.

El aspecto gráfico está a la altura que se podía esperar del siempre eficiente autor de *Muerte, el alto coste de la vida*, con un estilo muy recargado, con mucho detalle y con una composición de página más comedida que en otras ocasiones anteriores, lo que facilita mucho una narrativa clara, que puede ser el único pero que a veces se le puede poner a **Bachalo**. El resultado final está a una altura sorprendente y consigue transmitir a partes iguales la opresión que la historia requiere, junto con la ilusión de una chica ajena a todo lo que le rodea……excepto, claro está, a su plan de descubrir quien es Batman.

MAS VIEJOS ROCKEROS

Ese es el ingrediente principal de las dos siguientes entregas: **Denys Cowan** en el número veintisiete y **Dick Giordano** en el número veintiocho.

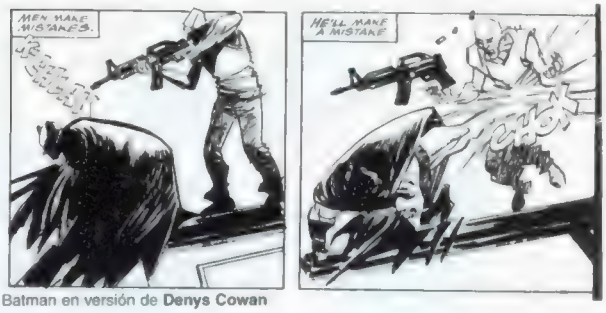
En la primera de ellas el veterano dibujante de The Question demuestra seguir en perfecta forma, mostrándonos su visión de Batman en una historia guionizada por **Dwayne McDuffie**. Nos encontramos aquí con la clásica historia del secuestrador que mantiene capturado a su rehén –un niño que además necesita su dosis de insulina–. Y el héroe protagonista decide solucionar el asunto por su cuenta, si bien en este caso con el beneplácito del comisario Gordon.

La segunda nos devuelve a un autor vinculado durante años a la familia de títulos del Hombre Murciélago, me refiero a **Dick Giordano**, que con un trazo ligeramente más suelto del que nos tenía acostumbrados, ilustra una historia escrita por **Don McGregor** en la que Batman se enfrenta a una amenaza tan cotidiana como es un intento de suicidio.

Dos historias que sin aportar nada especialmente destacable desde el punto de vista argumental, nos ofrecen al menos el agradable regusto de ver a dos legendarios colosos del mundo del cómic.

VUELVE EL ACERTIJO

Sin duda uno de los villanos más populares de entre los habituales enemigos de Batman es El Acertijo. No sólo ha aparecido en una de las películas del personaje, con la cara de **Jim Carrey**, sino que ya había sido utilizado en esta sección, en la quinta entrega de la mano de **Walter Simonson**. Es ahora, en la vigesimonovena entrega, cuando otro guionista



Batman en versión de **Denys Cowan**

vuelve a recurrir a él. Me refiero a **Paul Kupperberg**, que nos plantea una historia de escapismo en la que Batman debe recordar que la muerte es la única vía de escape no valida para lograr una huida. Para ello el guionista recurre nuevamente al momento del aprendizaje de Bruce Wayne en su camino hacía el manto del murciélago, presentándonos al que fue su mentor en el noble arte de la fuga. Historia de encuentros y despedidas francamente interesante en la que **Kupperberg** demuestra estar sobradamente versado en los secretos y misterios de los escapistas.

El responsable de ilustrar la historia es **John Watkiss**, que ya había trabajado anteriormente con El Señor de la Noche en los números comprendidos entre el 71 y el 73 de The Legends of the Dark Knight, y que consigue transmitir la sensación de claustrofobia requerida por su guionista. Un trazo firme y grueso, deliberadamente tosco en ocasiones, que conduce al lector hábilmente de página en página con un excelente sentido del ritmo.

COMO LA COMIDA RAPIDA

Así es como podría definirse la trigésima entrega de este Batman: blanco y negro. Una rápida persecución de un ladrón, por parte de una siempre bromista Harley Quinn, en la que esta suplanta provisionalmente a un Batman que acaba apareciendo verdaderamente. Apenas segundos para disfrutar la lectura de estas ocho páginas escritas por **Doug Alexander** e ilustradas por un **Rob Haynes** del que acaba de aparecer en nuestro país, coincidiendo con el estreno de la película del personaje Marvel, su Daredevil: Ninja. En esta ocasión consigue transmitir la sensación de velocidad que la persecución necesita pero abusa en exceso de los grises informáticos y de un trazo demasiado uniforme para establecer bien los volúmenes. Y claro, su visión de la atractiva Harley dista mucho de otras más sexies –¿cómo olvidar la de Terry Dodson?– perdiendo ella aquí esa dosis de sensualidad inherente al personaje. Con todo, una anécdota divertida y de rápido consumo como la comida rápida.

UN ALTO EN EL CAMINO

En el número 31 de Gotham Knights nos encontramos una historia escrita por **Scott Peterson** y engrandecida por el dibujante **Daniel Zezelj**. Desde

Batman en version de **Daniel Zezelj**

el punto de vista argumental **Peterson** –que tiene una dilatada experiencia trabajando con el personaje en Gotham Adventures y con otros de su familia como Batgirl– nos plantea también una persecución en la que Batman encuentra el cadáver de una niña de unos catorce años y, a través de ese descubrimiento, profundiza en un intrincado drama familiar provocado por la desaparición de esa cría. Y es que, a veces, las desgracias sencillamente suceden sin la necesidad de un villano que las desencadene.

Una historia verdaderamente delicada que, en manos de los inquietantes lápices de **Zezelj**, alcanza la dimensión necesaria para causar el efecto esperado en el lector. Una planificación exquisita, un trazo duro pero controlado y un trabajo especialmente pensado para el formato en blanco y negro, convierten estas ocho páginas en una de las mejores muestras de que con talento aun se pueden hacer muchas cosas. Una suerte que los editores americanos han descubierto el talento de este croata y su presencia constante en el mercado está asegurada.

SURASSIC GOTHAM

Sencilla historia de relleno planteada por **Mark Askwith** en la que un niño ultra inteligente diseña una especie de Tiranosaurius Rex a control remoto. Afortunadamente un trío de intrépidos jovencitos pasa por el lugar para ayudar a nuestro esmerado protagonista. A priori bastante poco reclamo de no ser por la elección del dibujante: un **Mike Kaluta** de delicado estilo, al que se agradece ver trabajando con El Hombre Murciélago. Un claro ejemplo del inicial planteamiento de esta idea, como es ver autores de hábitats historietísticos muy diferentes ofreciéndonos sus particulares versiones o aproximaciones del personaje. Y, además, realiza un muy cuidado y esforzado trabajo, pleno del detalle y la atención a la construcción de personajes y escenarios a la que nos tiene acostumbrados.

EL MONUMENTO

Este es el título de la trigésimo tercera historia, en la que volvemos a encontrarnos con el emergente Darwyn Cooke –ya había colaborado en la historia del número 23–, si bien en esta ocasión realiza las funciones de guionista, contándonos lo que sucede en la ciudad de Gotham cuando sus ciudadanos deciden homenajear a su vigilante con una estatua. Todo ello contado con mucha gracia, una gracia a la que contribuye el humorístico estilo de un **Bill Wray** que nos sonará de sus colaboraciones en el tercer anual de Green Arrow, el segundo de The Question o de la reciente Hellboy Junior. **Wray** aprovecha excelentemente las manchas de negro y las tramas para evitar grandes espacios de blanco –prácticamente los elimi-

Batman en versión de **Mike Kaluta**

na por completo– y se adapta a la perfección a la historia, posiblemente más por sus propias características que por un intento consciente. Con todo, una historia que funciona y que aclara porque no hay estatua de Batman en Gotham si es que alguna vez la hubo.

UNA PEQUEÑA JOYA

Llegamos al número 34 de la serie Gotham Knights y con él a la última historia corta de Batman: blanco y negro que comentaré en este artículo. Algo especialmente adecuado ya que nos encontramos aquí ante una de las mejores muestras de lo que ha sido y de lo que debe de ser este proyecto. Por un lado por que nos ofrece a un autor, con un estilo muy personal y generalmente alejado del mainstream como es el dibujante **Scott Morse**, mostrándonos como se acerca al universo de Batman

Y por otra porque, cumpliendo con este requisito, la historia escrita por **Danielle Dwyer** y dibujada por **Morse** es verdaderamente un gran trabajo. En ella el principal protagonista es Alfred, y la historia nos es contada de un modo literario, casi poético. Mención aparte merece el excelente trabajo de **Scott Morse**, si no conocéis *Soulwind* o *Volcanic Revolver*, sus dos series para Oni Press o su *Ancient Joe* para Dark Horse, no debéis dejarlas escapar. Nos encontramos ante un autor de delicado estilo, capaz de adaptarlo excelentemente a las necesidades de cada historia y que, en este caso, le da un carácter deliberadamente bucólico a las ocho páginas para traernos las rememoranzas de aquellos que ya no están con nosotros, o mejor dicho en este caso, con Alfred. Especialmente de agradecer el hecho de que **Morse** siguiese fiel a su estilo mostrándonos de la mejor manera lo que podría ser un Batman a su imagen y estilo. Una verdadera delicia para cerrar este artículo.

CONCLUYENDO

Tras un vistazo a lo que han sido las siguientes entregas de este excelente proyecto, y tras alegrarnos de que siga con vida en los estados Unidos, podemos comprobar que en su mayoría se ha sabido jugar con el espíritu original de la idea, ciñéndose a él en un porcentaje tal de las ocasiones que se hace perdonable la inclusión –quizás forzada– de alguna historia de menor interés y de a priori menor relación con la idea inicial, ante el duro rigor de una periodicidad mensual a cumplir. Hemos podido disfrutar de viejos colosos que han escrito páginas de la historia de los cómics, hemos disfrutado de estilos muy dispares, visto a autores que a priori no esperaríamos ver trabajando con Batman y hemos podido leer algunas historias verdaderamente deliciosas. Es cierto que cada vez es más difícil sorprender al lector, ofrecerle algo nuevo e inesperado, pero aun quedan un montón de buenas historias de ocho páginas por escribir y dibujar en blanco y negro, y en un futuro no muy lejano volveremos a echarles un vistazo. Tan sólo esperar que para ese entonces hallamos podido leer ya las primeras en Español, ¿nos escucharán en Norma Cómics?.

BATMAN EN *DENTRO DE LA VIÑETA*

NUMERO	TITULO	AUTOR	TIPO
3	Los otros Batman	Norman Fernández	Artículo
5	Batman	Nino Ortea	Reseña
8	Batman: The Long Halloween	Alejandro Caveda	Artículo
9	Batman/Daredevil	Alejandro Caveda	Reseña
9	Batman/Juez Dredd	Nino Ortea	Reseña
15	Batman: Dark Victory	Alejandro Caveda	Artículo
16	Batman: blanco y negro	Jorge Iván Argiz	Artículo
18	Batman: n°5 y n°6	Nino Ortea	Reseña
20	Batman: donde habita el olvido	Nino Ortea	Artículo
21	Batman: Harley Quinn	Alejandro Caveda	Reseña
21	Bruce Wayne murderer?	Germán Menéndez	Reseña

Batman en versión de **Scott Morse**

GREG RUCKA

por GERMÁN MENÉNDEZ

Gregory

Esta historia puede comenzar en la península de Monterey, California, donde un niño llamado **Gregory** gana un concurso de relatos con solo nueve años y decide convertirse en escritor. Mucho tiempo habría de pasar hasta que volviese a alcanzar algún otro reconocimiento por su actividad literaria.

También podemos empezar en otro momento, unos años más tarde: el mismo niño, ya adolescente comentando su serie de televisión favorita con su mejor amiga. Mientras los otros chicos dedican su tiempo a lo que se supone que hacen los adolescentes normales, **Gregory** y su amiga **Tara** comentan y se aprenden los diálogos de *The Sandbaggers*, atesoran en video los escasos veinte episodios de la serie británica de espías que revisan una y otra vez. No les importa la falsedad evidente de los decorados o la mala calidad de la fotografía o el sonido, la inteligencia de las tramas y la brillantez de los diálogos les ha cautivado sin remedio.

Gregory empieza por esa época a escribir cuentos de espías, con evidente influencia de *The Sandbaggers*; hasta que decide intentar un registro diferente con historias de detectives.

Pasa el tiempo, nuestro hombre se traslada de California a Nueva York, para acabar afincándose en Portland, Oregon, y mientras intenta alcanzar su sueño de dedicarse a la escritura a tiempo completo, se encuentra desempeñando una larga serie de empleos precarios que incluyen pintor de fachadas, camarero, lavaplatos, guarda de seguridad, técnico médico en ambulancias, redactor de manuales para compañías de juegos...

Finalmente en 1996, Bantam Books publica su primera novela, *Keeper*, que lejos de ser una historia de espías, es un thriller de género negro protagonizado por

un guardaespaldas llamado Atticus Kodiak.

Dos hechos curiosos: el guionista y creador de *The Sandbaggers* había muerto en 1979 en un accidente de avioneta sobre la isla de Kodiak, en Alaska; la maqueta de la portada de *Keeper* mostraba el nombre del autor a un lado y el apellido al otro, como el nombre –**Gregory**– era más largo fue acortado para equilibrar el diseño; con gran disgusto suyo, el autor se convertiría ya para siempre en **Greg Rucka**.

Sea por lo relativamente novedoso de presentar a un

guardaespaldas como protagonista principal, sea porque el talento de **Rucka** para elaborar buenas historias y personajes creíbles y fuertes asomaba ya en su debut, lo cierto es que la novela fue un gran éxito.

Mientras la popularidad de las novelas dedicadas a Kodiak y su grupo no hace más que crecer con nuevas entregas de la serie, y aprovechando la circunstancia de que la editorial Oni Press está también sita en Portland, **Rucka** les presenta un proyecto que se va convertir en su primera obra dentro del mundo del comic: *Whiteout*, publicada en 1998, que alcanza gran reconocimiento entre los lectores y la crítica. El salto definitivo del creador de Atticus Kodiak al comic se produce de la mano del editor **Denny O'Neil**, que tras leer alguna de sus novelas y conocer el interés del autor por el mundo de la historieta, le incorpora al grupo de guionistas del Hombre Murciélago, embarcado por entonces en la saga No Man's Land, tras la cual Rucka pasa a encargarse de escribir la colección Detective Comics. No mucho después llega la secuela de su primer trabajo para Oni: *Whiteout: Melt*, que gana el premio Eisner a la mejor serie limitada del 2000; –aquel niño que quería ser escritor había conseguido por fin otro premio–. De entonces para acá, **Rucka** ha venido demostrando su calidad en numerosas historias tanto para las dos grandes compañías, DC y Marvel, como para Dark Horse, Top Cow o, de nuevo, Oni Press, convirtiéndose en un nombre imprescindible para entender el comic americano de este principio de siglo, en especial en lo que respecta al renacimiento del género negro en el mismo.

Carrie Setko

La idea para el primer comic escrito por **Rucka** surgió cuando este se enteró de que había un US Marshal destinado en la Antártida y se preguntó que habría hecho ese *pobre hijoputa* para que lo enviaran allá. En *Whiteout* ese *pobre hijoputa* es una mujer, Carrie Setko, una Marshal destinada en ese infierno helado como castigo tras un trágico incidente donde no pudo contener su temperamento violento. Carrie no es una persona fácil, no es el típico personaje por el que podemos sentir instantánea afinidad; como buen representante de las heroínas de **Greg Rucka**, Carrie es tremendamente consciente de si misma, autosuficiente y con tanta auto confianza como tozudez. En su exilio en la Antártida, Carrie intenta aplacar los fantasmas de su pasado, pero ni siquiera el hielo puede suavizar su carácter.

Como explica Setko, *En el hielo la muerte es frecuente, pero el asesinato es raro*, pero en esta ocasión una expedición científica de cinco hombres desaparece, dejando detrás sólo un cadáver sin rostro. La Marshal Carrie debe iniciar una investigación que la lleva a través de las bases que distintos países tienen en la Antártida, bajo el recelo de su superior inmediato –en la lejana y cálida Hawai-, y con el clima, el hielo y, desde luego, el asesino en su contra. Su única aliada será Lily, una misteriosa mujer que resulta ser una agente británica, que tiene sus propias razones para cooperar con Carrie. Pero en un lugar donde cruzar la calle en medio de una ventisca –aunque sea agarrándose a un cable de seguridad- puede convertirse en una aventura mortal, o donde perder un guante significa también perder la mano, es ese frió extremo el que acaba por eri-

girse en el verdadero protagonista de la obra. Es imposible leer estos cómics sin sentir, por lo menos, una sensación helada en la espalda.

Whiteout se convierte pues en un debut contundente y de calidad, una obra que conjuga el suspense, una perfecta ambientación en un escenario nada habitual y la aparición de una heroína inusual, una mujer dura, pero muy alejada de los parámetros de las bad girls de otros cómics.

Greg le pidió a Oni Press tener a un dibujante que cumpliese dos condiciones: que fuese capaz de dibujar el *frío* y en blanco y negro y que supiese dibujar

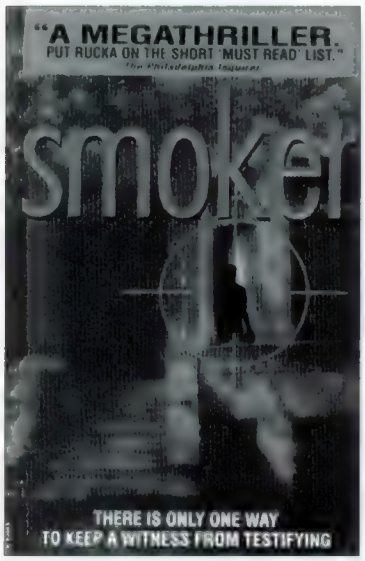
mujeres que no fueran muñecas Barbie ni pin-ups super-siliconadas; la respuesta de Oni fue **Steve Lieber**. A decir verdad, resulta difícil imaginar las series con otro dibujante. **Lieber** se implica totalmente en el proyecto y realiza un trabajo impecable, con una narrativa y un grafismo de corte clásico, sus personajes se convierten, en efecto, en individuos de carne y hueso; y para plasmar el ambiente extremo en que se mueve la acción utiliza un conjunto de técnicas –tramas mecánicas, rayados, carbones ...–, que sin ser muy sofisticadas resultan francamente efectivas.

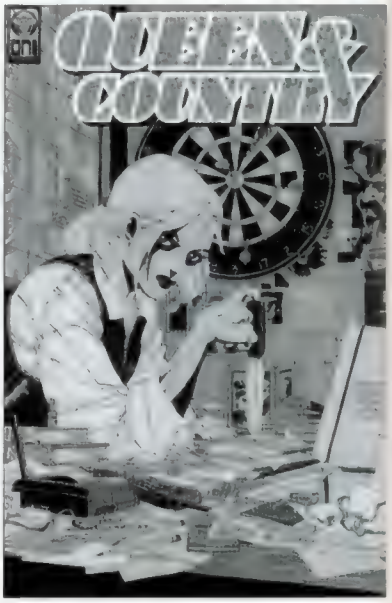
secreto desde la época de la guerra fría –ya que la presencia de nucleares está prohibida en la Antártida–, los ladrones resultan ser unos exsoldados soviéticos de fuerzas especiales que planean venderlas en el mercado negro. Carrie se enfrenta a la presión de su gobierno, que a cambio de sacarla de su exilio en el frío, le exige impedir que el policía ruso –con el que ella está colaborando– recupere las cabezas y llevarlas en cambio a una base americana. Setko, que parece más interesada en probarse a si misma contra el hielo, se embarca en una arriesgada

parece estar activándose es la posibilidad de una versión cinematográfica, y que la actriz **Reese Witherspoon** ha accedido a encarnar a Setko y a producir la película. El tiempo dirá si la próxima que volvamos a ver a Carrie será en un comic o en la pantalla grande.

Atticus Kodiak

Durante la Semana Negra –el festival multicultural que se celebra todos los veranos en Gijón– recuerdo haber oído en más de una ocasión a algún autor destacado de novela negra





Por otra parte, el guión de **Rucka** carece de los tics que podrían suponérsele a alguien acostumbrado a narrar sólo con las palabras y deja amplio margen para que el dibujo cuente la historia por si solo cuando es necesario.

La segunda miniserie sobre la Marshal Carrie, *Whiteout: Melt*, comparte la mayoría de los elementos de su predecesora, pero sustituyendo gran parte del suspense por un tipo de acción mucho más física y mientras que la primera serie transcurría casi siempre en el interior de las bases Antárticas, esta se traslada a los espacios abiertos de las planicies heladas.

El punto de partida de *Whiteout: Melt* es el robo de unas cabezas nucleares de una base rusa donde eran mantenidas en

persecución a campo abierto: el superior equipamiento y preparación de los rusos contra el conocimiento del hielo de Carrie y, alrededor, las tormentas de nieve, las grietas en el terreno, y el hielo que *no perdona los errores y sólo espera una oportunidad para matarte.*

En lo que **Ed Brubaker** califica como una lección de historia con agujeros de bala, toda la narración está salpicada de los irónicos comentarios que **Rucka** pone en boca de Setko, y que rememoran historias y anécdotas de distintas expediciones Antárticas a lo largo del tiempo.

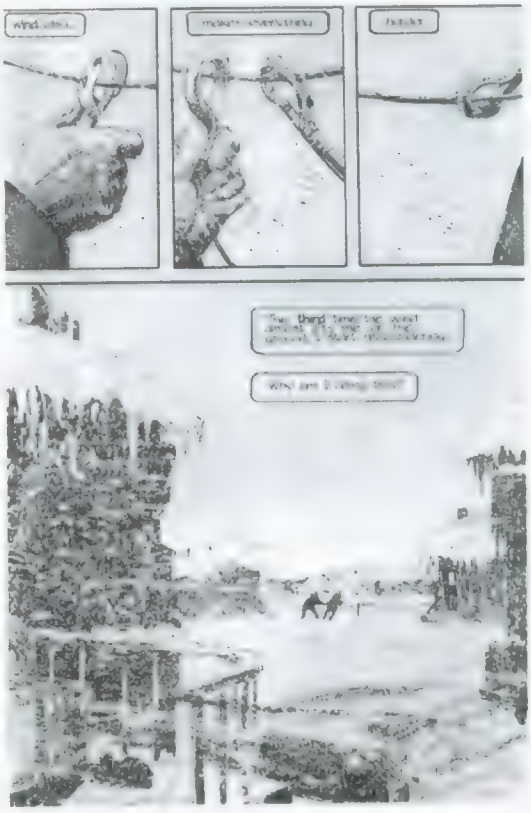
Greg asegura que aún tiene, por lo menos, otra historia que contar de la Marshal Carrie, pero no parece estar entre sus proyectos inmediatos. Lo que en cambio

reclamar para el género más presencia y protagonismo de personajes maduros, que empiecen a enfrentarse a la vejez; lo cual, y a medida que pasan los años, cada vez me parece más necesario, pero debe sin duda existir un hueco para novelas con héroes jóvenes que no son descerebrados testarudos con mucha pose rebelde y ninguna neurona, o máquinas de segregar hormonas en ebullición, sino personajes de tres dimensiones en los que la edad es solo otro factor, no algo que defina totalmente su comportamiento. Es este, en mi opinión el hueco que llenan las novelas de **Greg Rucka** dentro del género. De entre sus protagonistas habituales apenas unos pocos, como el agente Dude –el agente del FBI con pinta de surfista que

Rucka asegura está basado en una persona real– sobrepasan por unos años la treintena. Erica Wyatt –uno de los principales secundarios- tiene apenas 15 años cuando aparece en *Finder*. Atticus, Natalie Trent y Bridgett Logan tienen alrededor de 25 en *Keeper* –más o menos los mismos que el autor por esas fechas- y van envejeciendo a medida que las entregas de la serie se suceden: al principio de *Critical Space*, Atticus se sorprende de tener ya treinta años. A pesar de que algún critico –hablando de su primera obra– haya tachado a **Rucka** de demasiado *juvenil*, creo que se equivocaba y que el tiempo ha demostrado que el autor, dándole voz a personajes de su propia generación, ha construido una épica personal y plausible, añadiendo nueva frescura a un género que lleva más de un siglo reinventándose a sí mismo.

Atticus Kodiak es un californiano en Nueva York. De origen judío y procedente de una familia de intelectuales, Atticus decide en algún momento cambiar las letras por las armas y alistarse en el ejercito donde será entrenado en técnicas de protección y seguridad. Kodiak no es uno de esos héroes monolíticos, hechos de una pieza, sino un hombre reflexivo, duro cuando tiene que serlo pero rodeado de un cierto halo de tristeza que nace quizá de su íntimo convencimiento de que en la profesión que ha elegido nunca se puede estar seguro, de que no hay forma de proteger a alguien de forma completa y es siempre el atacante, el adversario el que lleva la iniciativa. Atticus es fundamentalmente un buen tipo, un hombre honesto –su a veces novia, Bridgett, le llama *el boy-scout*–, pero como les ocurre a tantas personas que se toman demasiado en serio sus responsabilidades, acaba cometiendo errores, tanto en su faceta profesional como en la personal, el mayor de los cuales se produce tal vez cuando empujado por el sentimiento de culpa por no haber sido capaz de evitar la muerte de su mejor amigo, se ve arrastrado a una relación pasional con Natalie, la novia del fallecido, destruyendo así la confianza que Bridgett tenía en él.

Natalie Trent y Bridgett Logan son los personajes femeninos más importantes de la serie, y como suele ocurrir en las historias de **Rucka**, tienen un papel más que importante. Natalie, exmodelo, hija del dueño de una gran compañía de seguridad con el que mantiene continuos enfrentamientos, en especial cuando ella decide dejar su compañía y formar otra con Atticus, experta en técnicas de francotirador. Natalie pasa de culpar a Atticus de la muerte de su novio a establecer con él una tormentosa relación –más sexual que



Whiteout.
Rucka & **Lieber**
Oni Press
1998

emocional–, siendo en los últimos libros, sólo amigos y socios. En cuanto a Bridgett, he de reconocer que es mi personaje favorito de la serie y uno de los mejores que haya salido de la pluma de **Rucka**. Es una tozuda detective privada proveniente de una familia de policías irlandeses que se ha ido construyendo una imagen cuidadosa, un caparazón de dureza bajo el que ocultar un secreto, y que se rige por un código moral estricto en el que la lealtad para con los suyos juega un rol primordial.

Keeper nos presenta a un Atticus recién salido del ejercito aceptando el encargo de proteger a una doctora amenazada de muerte por grupos antiabortistas; encargo que termina trágicamente no solo para su cliente sino para el socio y amigo de Kodiak. *Keeper* es un debut sólido e ilusionante, se nota que el autor sabe de lo que está hablando y, sobre todo, presenta a unos personajes de los que apetece saber más. En *Finder* hallamos a un deprimido Atticus ganándose la vida como vigilante de seguridad de un club de sado-masoquismo donde nuestro héroe se encuentra con Erica Wyatt, una conflictiva chica de apenas 15 años a la que reconoce como hija de su antiguo coronel del ejercito y a la que siempre consideraba como su *hermana pequeña*. Mientras Atticus intenta sacar a la chica del enfermizo circuito de clubs que frecuenta, es secuestrada por un grupo de mercenarios británicos –antiguos SAS– con lo

que se inicia una complicada trama donde la vida de Erica está en juego convertida en un peón en una guerra que la sobrepasa. Esta novela es la presentación de Erica, que será a partir de entonces el contrapunto del serio Atticus, una adolescente deslenguada y desinhibida, tan vulnerable en el fondo como dura en el exterior... y también por cierto lectora y fan de cómics –especialmente de Grendel-. *Finder* es también donde se marca la ruptura entre Kodiak y Bridgett, cuando esta descubre que la ha traicionado con Natalie, pero a nivel técnico es quizá la novela más floja de **Greg Rucka**. De sus puntos fuertes –creación de personajes, manejo del ritmo y estructura de la trama– sólo el primero funciona bien aquí, mientras que el ritmo –aún alcanzando buenos momentos de suspense– se pierde demasiadas veces entre un argumento demasiado espeso, sin rumbo bien definido.

Whiteout. **Rucka** & **Lieber**. Oni Press, 1998

Pero este paso atrás se iba a compensar con creces en *Smoker*, novela que funciona como un mecanismo de relojería que hace detonar las sorpresas argumentales exactamente en los momentos precisos para mantener al lector gozosamente enganchado al libro. Por un lado tenemos a Natalie y Atticus protegiendo a un antiguo experto de una gran tabaquera que ha accedido a declarar contra la compañía revelando las mentiras sobre los niveles de nicotina y su capacidad adictiva de los que se valen para mantener su clientela; por otro lado tenemos a uno de los más implacables y eficaces asesinos a sueldo del mundo encargado de hacer callar al testigo antes de que pueda declarar. Bajo estas coordenadas otro tipo de autor podría haber tenido problemas para mantener el ritmo durante 400 páginas sin resultar reiterativo, a fin de cuentas, ¿cuántas veces puede el asesino atentar contra el testigo y nuestros héroes evitarlo? Pero no ocurre esto en *Smoker*, al contrario, la tensión dramática nunca decae sino que va in crescendo, sin aburrir en ningún momento al lector y demostrando dominar los resortes del thriller. Hay que hacer una mención especial para la creación del personaje del asesino, que resulta ser una mujer, apodada Drama –curiosamente, **Rucka** guionizaría más tarde cómics de otra asesina, Elektra-. Drama atraviesa toda la novela como un fantasma, apenas aparece físicamente en tres escenas, pero está siempre presente en la sombra manipulando y tejiendo una sutil telaraña en la que pretende atrapar a Kodiak.

Bridgett Logan

En el siguiente libro, *Shooting at midnight*, **Rucka** cambia el punto de vista de la narración: su narrador habitual, Atticus, se ocupa solo de una pequeña parte de la novela, estando el resto contado en primera persona por Bridgett Logan, descubriéndonos su pasado como adicta a la heroína, y como esto arruinó los planes de su padre que la entrenaba duramente desde niña para convertirla en oficial de policía.

Si bien este autor nunca ha eludido los temas comprometidos –los antiabortistas de *Keeper* que no dudan en cargarse a quien discrepe con ellos, o la denuncia a las tabaqueras en *Smoker*, por poner un par de ejemplos– esta cuarta novela resulta especialmente dura al contarnos el viaje de vuelta al infierno en el que se embarca Bridgett, llevada por su sentido de la lealtad, cuando una amiga de sus tiempos de adicta es encarcelada por el asesinato de un camello. Bridgett se adentrará de nuevo en los ambientes de los traficantes, aun a sabiendas de que eso significará volver a consumir, buscando pruebas con las que conseguir un trato que libere a su amiga. La dureza de algunas imágenes, el poderoso vigor narrativo, la estructura de la novela –que en vez de mostrárnoslo, sugiere mediante una elipsis la parte más cruel de la caída de Bridgett–, todo ello se conjuga para hacer de *Shooting at midnight* la novela de **Greg Rucka** más brillante hasta la fecha.

Critical Space nos devuelve a Atticus de narrador, y recupera a Drama, la asesina –personaje demasiado fascinante como para olvidarlo tras una sola novela- relatándonos su origen y las razones de que haya adoptado tal amoral código de conducta. Drama se ve acosada por otro asesino a sueldo, y Atticus se ve forzado a protegerla, estableciéndose entre ambos una peligrosa relación, ¿cómo confiar en alguien que es capaz de matarte en cualquier momento o la que tal vez tengas tu que matar?.

Rucka ha anunciado que tendremos que esperara hasta finales del 2004 para un nuevo libro de Atticus y compañía; pero en este mes de Julio de 2003 se publicará su primera novela no relacionada con el guardaespaldas –ni con el cómic–, se trata de *A fistful of rain*, que estará protagonizada por una cantante de rock alcohólica que debe enfrentarse a la puesta en libertad de su padre, tras cumplir condena por haber matado a su madre cuando ella era niña.

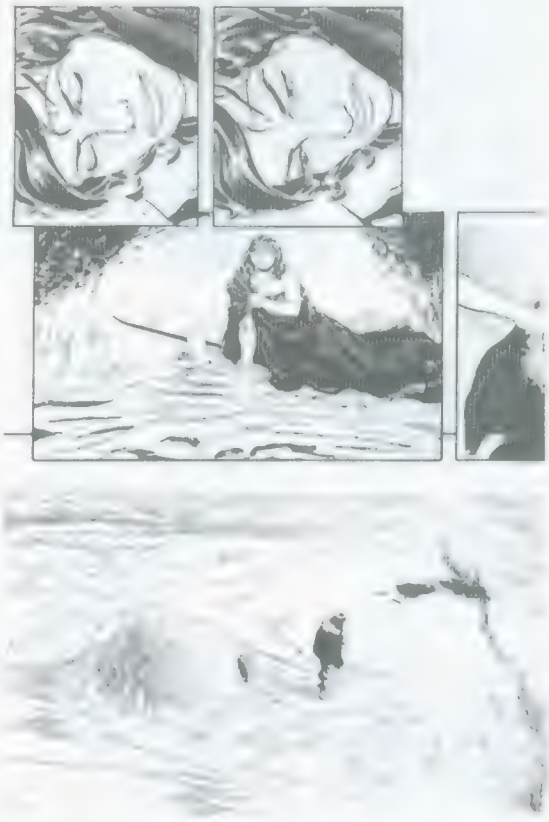
Aparte de las de Kodiak, **Greg** ha escrito tres novelas de una u otra forma relacionadas con el comic. *Grendel: Past Prime* –con ilustraciones en blanco y negro de **Matt Wagner**– una reflexión sobre la búsqueda del honor protagonizada por los personajes creados por **Wagner** en *Grendel: War Child* –Grendel

Prime y Susan Veraghen- y que tuve oportunidad de comentar más ampliamente en el nº 16 de esta revista. La sorprendente novelización de *Batman: No Man's Land*, que resultará una sorpresa para los que piensen que el concepto de Batman no puede funcionar fuera de los cómics. *Elektra and Wolverine: The Redeemer*, publicada en tres tomos formato prestigio, ilustrados por el japonés **Yoshitaka Amano**.

Antes de dar por cerrado este repaso a la obra novelística de **Rucka** no hay que olvidar mencionar un importante componente siempre detectable en sus obras –y también en sus guiones para historieta– que es el profundo trabajo de campo que se adivina siempre detrás de cada historia; se nota, por ejemplo, que las técnicas, métodos y vocabulario de los agentes de seguridad tienen una sólida base real en que asentarse, lo que unido a la fuerza con que los personajes están construidos proporciona una gran verosimilitud a las historias; a esto ayuda también el que en las obras de **Rucka** todo acto tiene su consecuencia lógica, y esto que podría parecer normal, no es tan habitual en la ficción, y si no, pensemos un momento en la cantidad de veces que hemos leído o visto una escena de un tiroteo urbano, tras la cual cada uno se va por su lado sin que la policía vaya nunca a preguntarle al héroe que ha pasado allí.

Sasha Bordeaux

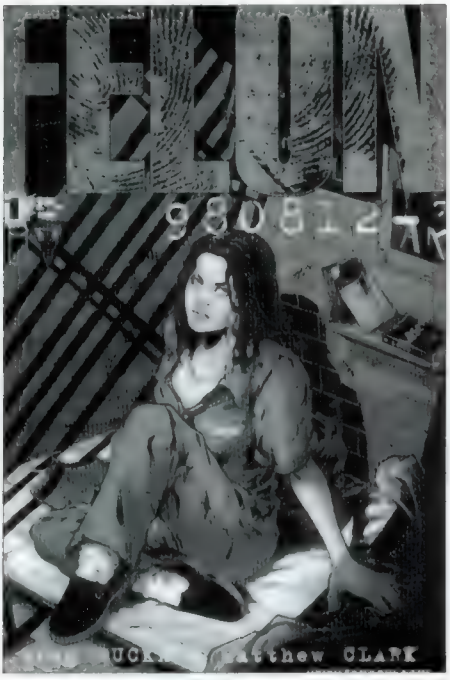
Desde hace unos meses y bajo el equivoco título de Batman. El Señor de la noche, Norma Editorial viene publicando las historias de **Rucka** sobre el vigilante de Gotham. Sin duda una excelente noticia, aunque personalmente lamento que no se haya mantenido el título original y poder ver mensualmente en las librerías de nuestro país la mítica cabecera de Detective Comics. Pero, consideraciones sentimentales aparte, es este un comic que brilla con la luz propia de la calidad. Calidad que va desde el elegante diseño de las cubiertas de **Dave Johnson** –al que luego seguirían otros grandes portadistas como **John McCrea**, **Andrew Robinson** o **Bill Sienkiewicz**–, un equipo de dibujantes que va desde **Shawn Martinbrough**, hasta **Rick Burchett** y **Steve Lieber**, que despliegan estilos tan personales como poco habituales en los cómics de superhéroes; sin olvidar el coloreado, que en la gran mayoría de episodios usa una paleta de colores deliberadamente limitada, dando como resultado un comic de aspecto inusual y distintivo.

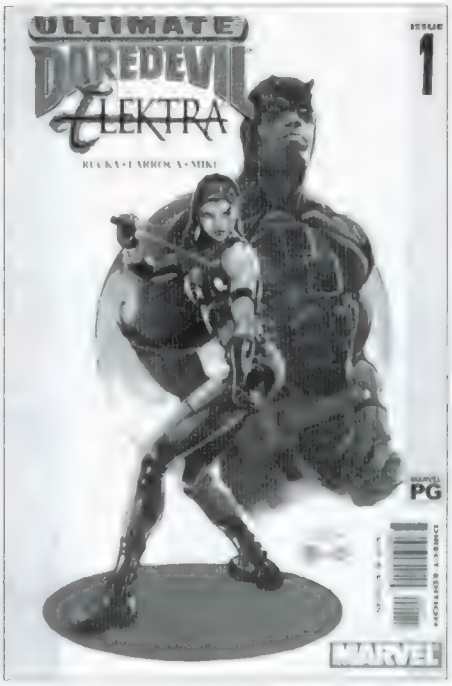


Whiteout: *Melt*
Rucka & **Lieber**
Oni Press
1999

El tono de los guiones de **Greg** es también especial. El novelista lleva a Batman y a Gotham a su terreno escribiendo historias donde el elemento policial –Batman enfrentándose a traficantes y a guerras de bandas– es básico y prima sobre el super-heroico. De hecho la policía de Gotham tiene un papel principal, a veces protagonista en estas historias; Renee Montoya, Bullock, Allen, etc. conforman una rica galería de personajes que prácticamente nunca –la excepción sería el tratamiento que otro gran narrador, **Chuck Dixon**, hizo de ellos– habían sido bien aprovechados. **Rucka** profundiza en su carácter y en su relación con una ciudad tan complicada como Gotham, así como en los métodos y procedimientos policiales, demostrando otra vez su conocimiento de estos temas.

Coincidiendo con la despedida de **Rucka** de Detective Comics, este autor, junto con **Brubaker** y **Michael Lark**, han desarrollado una nueva serie, Gotham Central, que explora lo que significa ser policía en esta ciudad; con un enfoque realista y con Batman presente de forma sólo tangencial, lo que estos cómics muestran es un puñado de policías intentando solucionar los problemas de su ciudad sin tener que recurrir a ningún vigilante. En el momento de escribir estas líneas sólo he tenido oportunidad de leer tres episodios, pero no hay más que poner los nombres de sus autores uno tras otro –**Greg Rucka**, **Ed Brubaker**, **Michael Lark**- para darse cuenta de que Gotham Central es un





lujo, y desear que encuentre un hueco en el mercado que la permita sobrevivir como colección.

Elemento policial aparte, creo que la más interesante aportación de **Rucka** en su etapa en Detective Comics. ha sido el personaje de Sasha Bordeaux. El creador del más famoso guardaespaldas de la novela criminal contemporánea introduce en la serie a Sasha, contratada como guardaespaldas de Bruce Wayne y a la que su sentido de la responsabilidad lleva a intentar proteger a Wayne en todo momento, descubriendo sus ausencias nocturnas, y, a la larga, su actividad secreta como Batman. Sasha se unirá a las patrullas nocturnas del vigilante en lo que ella ve como una simple extensión de su cometido como guardaespaldas de Wayne, aunque de la historia no está exento un cierto componente sentimental, una creciente atracción entre los dos muy bien manejada por el guionista. Cuando Bruce es acusado de asesinato –para más detalles ver la reseña sobre *Bruce Wayne Murdered* publicada en el nº 21 de esta revista–, Sasha será también encarcelada como cómplice, enfrentándose entonces al más temido dilema de un guardaespaldas: llegado el momento, ¿darías tu vida para proteger a tu cliente?, *¿pararías* con tu cuerpo la bala que va destinada e él?. Sasha sólo tendría que revelar que Wayne es Batman para verse libre de cargos, pero decide *parar la bala* y enfrentarse a una pena de cárcel de por vida antes de traicionar al que juró proteger. Los episodios que muestran a Bordeaux en la cárcel, sus dudas, su decisión última y su enfrentamiento con otras reclusas están entre lo mejor de esta etapa de la serie. El último episodio de **Rucka** marca también la salida de Sasha de la vida de Batman –o mejor decir de la de Bruce Wayne, que fue siempre el que realmente le importó a ella–. Hay un encuentro final entre ambos en un parque nevado de Gotham, donde aflora toda la rabia, el amor que pudo haber sido y nunca llegó ser, los reproches... uno de los momentos más emotivos e intensos que se ha podido ver en un comic del Hombre Murciélago desde hace mucho tiempo.

Tara Chace

Greg es ya un guionista ampliamente respetado cuando vuelve a Oni Press para realizar su proyecto más personal, Queen & Country, escribir, por fin, sobre espías y rendir homenaje a aquella serie televisiva que marcó su adolescencia. El pretexto utilizado pasa por recuperar a Lily, la agente británica que aparecía en *Whiteout* y crear con ella una nueva colección, que va ser también la primera serie abierta publicada por Oni. Ahora bien, como Lily es una espía es lógico pensar que este, el nombre bajo el que la conocimos, sea un alias, y que se nos desvele ahora su verdadero nombre: Tara Chace –el nombre de la amiga de **Gregory** de la adolescencia–. **Rucka** admite que Q&C es su personal versión de *The Sandbaggers*, y parece ser que los que conocían la antigua serie televisiva ven algún elemento común en ambas, pero la similaridad está más en la intención de crear un producto sutil e inteligente que en el calco de argumentos o personajes concretos.

En Q&C no encontramos ningún glamoroso agente secreto moviéndose entre martinis y hoteles de lujo, por el contrario, Tara se nos muestra como una mujer atormentada, con remordimientos cuando tiene que hacer algo que no le gusta y con problemas con el alcohol –circunstancia que el autor simplemente muestra sin subrayar–, una persona solitaria, con claras carencias afectivas que

intenta paliar con relaciones de una sola noche, y más adelante en la serie, con una, ya desde el principio condenada al fracaso, relación con un compañero de sección.

Greg considera Q&C su primera serie de *grupo*; aunque Tara es de alguna manera el origen y

elemento central, el protagonismo es claramente colectivo. De hecho en la contraportada interior de todos los números tenemos una especie de *quién es quién* presentando a cada personaje, lo que sirve no solo de recordatorio para algún lector despistado, sino también para que podamos reconocer más fácilmente a los protagonistas en las diferentes versiones –algunas muy, muy distintas– a cargo de los dibujantes de cada arco argumental.

Q&C está protagonizada por los miembros del SIS –el británico Servicio Secreto de Inteligencia- también llamado MI6. En el nivel más bajo tenemos a la Sección Especial, los llamados *minders*, que son Tara y sus compañeros Tom y Ed. Ellos son los encargados de la parte física, los que se juegan la vida en misiones de *eliminación* en Kosovo de un exgeneral soviético convertido en traficante de armas –lo que hace Tara en el nº 1–, o viajando a Afganistán para evitar que la lista de informadores del país llegue a manos de los talibanes –Tom y Ed en *Morningstar*– o llevando los contactos para el soborno de un terrorista –Tara de nuevo en *Crystal Ball*–; el director de operaciones y jefe de los *minders* es Paul Crocker, siempre intentando mantener el delicado equilibrio que le exige el saber que mientras sus operativos están quizá en peligro de muerte en algún rincón del mundo, sus superiores pueden estar desautorizando sus acciones por motivos políticos o de simple presupuesto. Esos superiores de Crocker son Donald Weston –siempre inclinado a discutir y entorpecer las decisiones de Crocker– y el jefe superior del SIS, conocido por C. Tenemos también a Angela Cheng, la colega de Crocker en la CIA, muy dispuesta a colaborar con este, pero siempre pidiendo mucho a cambio; y la secretaria de Crocker, Kate, siempre con el café listo para su jefe y con un comentario sarcástico en los labios. Kate bromea diciendo que ella es en realidad quien maneja la Sección, por lo menos es la persona más sensata de ellos.

De entre todos estos personajes –y aparte de Tara–, Paul Crocker brilla con luz propia. Crocker es un fulano complejo, un manipulador. Crocker protege a sus *minders*, necesita su lealtad para que le obedezcan sin preguntas cuando los lanza de cabeza al peligro, pero su prioridad es siempre el Servicio. Crocker sabe que la vida de un *minder* es corta: o mueren en acto de servicio o se *queman*, como está a punto de pasarle a Tara acosada por la culpa tras haber disparado a sangre fría sobre el exgeneral ruso. Crocker sabe cuando darles confianza, cuando una *palmada* en la espalda para mantenerlos el mayor tiempo posible al servicio de la Reina y de la Patria. Y mientras con una mano maneja a sus *minders* con la otra se enfrenta sus superiores –Weston y C– y a sus legalismos. Un personaje ciertamente fascinante, no es de extrañar pues que **Rucka** le dedicase una miniserie aparte, *Queen & Country: Declassified*, ambientada en 1986, los últimos años de la guerra fría, cuando Crocker era sólo un joven y prometedor *minder*, y donde conocemos también a su esposa, la sufrida Jenny.

Este protagonismo coral se traduce en que tenemos también múltiples niveles de acción que nos muestran siempre lo que hay delante y detrás de cada decisión. No sólo vemos unos espías, unos agentes especiales jugándose el tipo en parajes lejanos, sino qué circunstancias les llevaron allí, quién tomó la decisión en una habitación llena de humo, ante una taza de café o de té, y vemos también lo que ocurre después; la acción *física*, la política y económica y las secuelas que quedan detrás. Antes comentaba que en la narrativa de **Rucka** todo hecho tiene sus repercusiones, esto se aplica especialmente a Q&C.

El dibujante de la serie –siempre supeditado al guión–

cambia en cada arco argumental, no todos de la misma duración. Cada arco adopta el nombre en clave de una misión. De entre todos ellos –**Steve Rolston** en *Broken Ground*, **Brian Hurtt** en *Morningstar*– merece destacarse a **Leandro Fernández** –*Crystal Ball*–, un historietista argentino que se revela como un consuma-

do narrador y que desencadenó polémica en el correo de la serie por su versión de Tara, que algunos encontraron demasiado voluptuosa

Q&C no es una serie que pueda leerse de pasada, con el cerebro en punto muerto, sino que exige un esfuerzo consciente del lector ofreciendo a cambio una historia compleja y de calidad, quizá uno de los cómics más inteligentes del mercado actual.

En 2002, Q&C ganó el Premio Eisner a la mejor nueva serie. **Greg Rucka** está preparando una novelización de la misma y hay una posible adaptación para el cine en perspectiva.

Greg

Este texto debe llegar a su fin, pero hay aún historias que contar, cómics que comentar. Por ejemplo Elektra, la otra serie de **Rucka** que tenemos mensualmente en las librerías españolas y a la que, me temo, no se esté prestando la atención que merece. En manos de este guionista, Elektra Natchios es una adicta a la violencia a la que se somete a un proceso de desintoxicación similar al que sufriría una heroinómana. **Rucka** lleva a Elektra a espacios donde nunca había estado. Merece la pena estar ahí para verlo y leerlo.

¿El mismo personaje o una nueva versión? *Ultimate Daredevil & Elektra*, cuatro episodios a los que la única pega que puede ponérseles es que se hacen cortos. Actualización del mito para el público de la película. Elektra viste el uniforme que **Jennifer Garner** lleva en la pantalla. Ya no es hija de un millonario griego sino del dueño de una lavandería de Queens. **Rucka** escribiendo de nuevo sobre personajes muy jóvenes y sacando lo mejor de ellos. Una historia de amor apenas empezada que se quiebra: Elektra reacciona con violencia ante la injusticia e intenta proteger a los suyos, su novio, el estudiante de abogacía ciego confía en la Ley. Dos caminos que se separan. Los que sepan olvidarse de purismos absurdos y quieran disfrutar de una buena historia pueden encontrarla aquí.

Más cómics, *Felon*, historia

planeada para más de veinte números que Top Cow *acortó* a sólo cuatro. La implacable venganza de una ex convicta contra sus antiguos compañeros. Un intento por parte de **Greg** de construir un personaje antipático, amoral, sólo fiel a si misma, en la línea de las novelas que **Donald Westlake** escribió con el seudónimo de **Richard Stark**. El recorte editorial nos ha impedido comprobar hasta que punto el autor habría conseguido el objetivo.

Huntress: Cry for Blood, miniserie que recrea los orígenes de la más violenta vigilante de Gotham, contándonos de paso la historia de cien años de mafia en esta ciudad. Además, **Greg** tiene la oportunidad de darle un papel secundario a Question, uno de sus personajes favoritos.

Wonder Woman: The Hiketeia, novela gráfica que nos puede servir de guía para saber que nos espera cuando este verano, **Rucka** se haga cargo de la serie de Diana. El novelista lleva mucho tiempo soñando con escribir sobre ella, la oportunidad ha llegado y no es cosa de perderse lo que se intuye como una de las etapas clave en el comic de la Amazona.

Hay más, Black Widow: Pale Little Spider, Spider-Man: Quality of Life, Buffy: Tales of the Slayer... pero mejor concluir ahora esta historia. Empezábamos en Monterey, y cerramos más al norte, en la que según muchos es la capital americana del comic, Portland. Aquel niño que escribía cuentos de espías se gana la vida haciendo lo que más le gusta hacer. Esta casado con la también escritora y guionista **Jennifer Van Meter**. Tienen un hijo. **Greg Rucka** continua contando historias, respetando al lector y al medio que *adoptado*:

Cualquiera que en este punto, no vea los cómics como un medio singular y legítimo por derecho propio es que no está prestando atención.

Prácticamente tenemos la obligación moral de encontrar un comic que pienses le pueda gustar a alguien que conoces, enseñárselo y conseguir que lo lea. Es todo lo que se necesita. Hay algo para cada uno, sólo tienes que encontrarlo.

REY
SOY EL REY DE LOS INFIER-NOS.
REY DE LOS INFIERNOS
LOS NIÑOS BUENOS VAN AL CIELO. LOS MALOS, AL INFIERNO.
YA HEMOS LLEGA-DO.
UF.
HO YOYO, ¡QUÉ CARA TAN GRAN-DE!
UF.

Dr. SLUMP

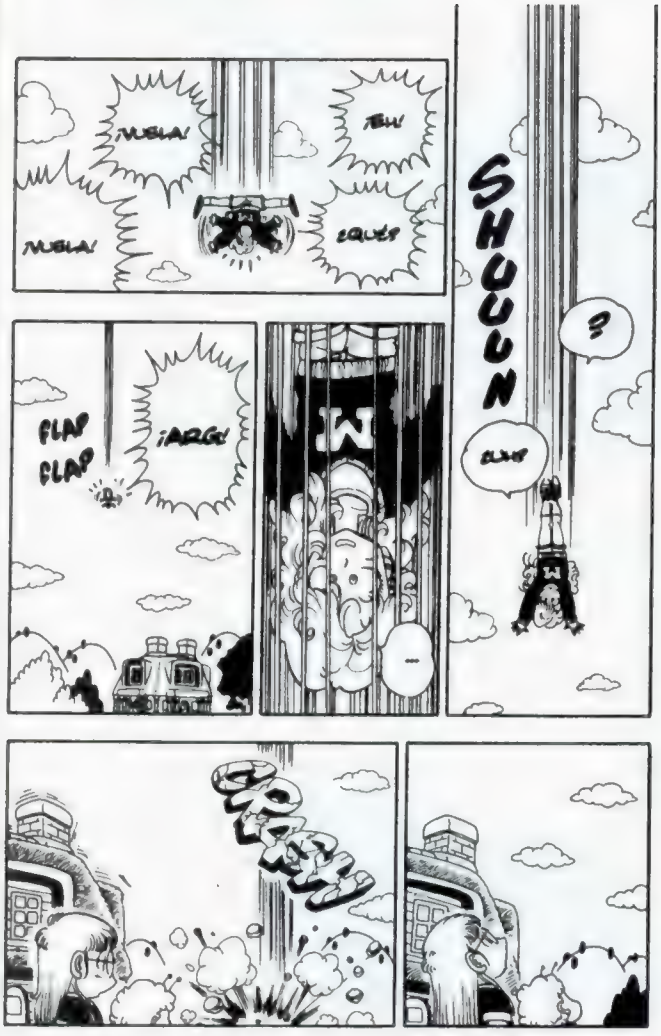
Por **Irma Page**

Arale es un robot con forma de chica que ha creado el doctor Sembei Norimaki, uno de los excéntricos habitantes de Villa Pingüino. Pero Arale no es el ínico invento del profesor...

Dr. Slump se publicó por primera vez en la famosa revista japonesa Shonen Jump, de la editorial Shueisha, en Enero de 1980, hasta el mes de agosto de 1984. Como es costumbre en las tierras niponas, la historia se recopiló en 18 volúmenes, de unas 200 páginas cada uno.

También hay publicado un volumen de 360 páginas, en papel reciclado y formato Shonen llamado Dr. Slump Hoyoyo Special, que recopila las mejores historias del manga de **Toriyama**. En 1993 volvió al mercado con la revista VJump de la mano de **Takao Toyama** y **K.Nakatsuru**. Respetaba las líneas maestras de la historia original, aunque la acción se desarrollaba algunos años en el futuro y no se apoyaba tanto en el surrealismo que tanto usó **Toriyama**. La primera entrega de esta nueva edición fue en Febrero de 1993 y la ultima en Septiembre de 1996. Más adelante, el propio **Toyama**, esta vez con **Tadayoshi Yamamuro** volvería a recuperar la serie en Diciembre de 1997.

Existe una versión animada de la serie, pero no voy a hablar de ella, ya que me limitaré al manga en su primera edición., es decir, la de **Akira Toriyama**. Emitida por canales autonómicos, hay algunos capítulos editados en formato DVD.



En España se ha publicado por Planeta de Agostini, en su formato Biblioteca Manga, en 41 números mensuales de 595 pesetas cada uno. Era una obra que, tanto por el renombre del autor como por el adelanto que un sector de la afición pudo tener gracias a la emisión de la versión animada en T.V., era tremendamente demandada en España, aunque finalmente la edición de Planeta parece haberse orientado, tanto por el formato como por el tono, para un público de menos edad que los demandantes.

La ventaja de la serie es que, tomando como punto de partida unos personajes comunes que van evolucionando lentamente, los capítulos, que se suceden como acontecimientos puntuales en la alocada vida de los protagonistas, son autoconclusivos, o como mucho se extienden 5 ó 6 capítulos. Algunos de ellos son entrañables homenajes del autor a cuentos como Las Zapatillas Rojas, Cenicienta o a series como Los Picapiedra.

VILLAPINGÜINO Y SU FAUNA

Cerca de Japón hay una isla llamada Isla Genkoro, y en esa isla se ubica Villa Pingüino, escenario de la mayor parte de las aventuras de los protagonistas de Dr. Slump.

El personaje que comienza articulando la serie es Sembei Norimaki. Si en Japón existiese un Homer Simpson, él sería el candidato ideal para el papel. Con un cerebro privilegiado para los inventos, es capaz de fabricar naves espaciales, máquinas del tiempo o reductoras de tamaño, cámaras que fotografían el futuro... Dejando esto aparte, Sembei es un ser al que se le suele ver en la serie leyendo revistas porno, intentando por todos los medios verle las braguitas a las jovencitas del lugar y otras alegrías. Fuma sin parar y su única comida son los spaguettis instantáneos, en todas sus variantes.

En un arranque de genialidad, Sembei crea a Arale, una niña –aparenta unos trece años– robot perfecta que hace pasar por su hermana y que se integrará en la vida cotidiana de Villa Pingüino. Pero Arale no es tan perfecta como Sembei desearía, porque esta dotada de una fuerza brutal que le permite partir en dos la tierra o lanzar piedras a la luna, siendo a la vez muy ingenua e impulsiva, lo que hace que no mida los límites de su propio poder. Siempre que ve un coche de policía lo destroza y su hobby favorito es jugar con las cacas que hay dispersas por toda Villa Pingüino, de las que hablaré más adelante.

El tono que define a Dr. Slump es el surrealismo en su estado más hilarante. El sol de Villa Pingüino tiene rostro, y se lava los dientes cada mañana, las cacas con las que juega Arale hablan, cantan, tocan la guitarra y agitan abanicos, un cerdo vestido con traje anuncia la llegada de cada mañana desde la rama de un árbol, y por Villa Pingüino no es extraño encontrar extraterrestres de todo tipo, afines y hostiles, monstruos como Godzilla, Gamera, King Hydra... haciendo una vida normal como cualquier otro habitante.

En Dr. Slump también hay personajes que tienen como dedicación básica enfrentarse a los demás protagonistas. Como ya he mencionado, la mayoría de los capítulos son autoconclusivos, así que hay enemigos que sólo aparecen una vez, pero también hay algunos otros bastante reincidentes que vemos en variadas ocasiones a lo largo de la serie.

Así, Suppamán, el Dr. Mashirito y el Emperador Niko son los mayores exponentes de este tipo de personajes. Salvo el Doctor Mashirito, los demás son seres que han ido a parar casualmente a Villa Pingüino. Niko, el Emperador espacial llegó con su ayudante para hacerse con la tierra, pero Arale lo impidió –sin darse cuenta de lo que en realidad estaba haciendo, ya que para ella todo es un juego– y desde entonces sobreviven con trabajos temporales, ahorrando para conseguir una nave y regresar a su planeta de origen. Tremendamente caricaturescos, sólo su forma de culo con antenas ya resulta descacharrante.

A Suppamán le encargaron la importante

misión de defender la tierra de cualquier amenaza. Con sus fastuosos poderes, consistentes en saltar por encima de una seta o adelantar a una lombriz, es despreciado por los habitantes de la Villa, ya que es un cobarde que nunca hace nada al derechas.

El Doctor Mashirito es el antagonista de Sembei. También gran inventor, sus Caramel Man son unos robots que le sirven de instrumento para intentar dominar la Tierra, intentos que se ven frustrados por la acción de Arale, a la que Mashirito odia con todas sus fuerzas.

SURREALISMO JAPONÉS

Ya lo dije antes y lo vuelvo a repetir: En Dr. Slump puede ocurrir de todo, y ocurre a menudo. Los Norimaki adoptan del pasado un bebé sin sexo y con alas que habla con extraños sonidos y come todo tipo de materiales –metal, madera...–, la esposa de Sembei –cuando la consigue– es raptada por extraterrestres... En cada episodio encontramos múltiples gags muchas veces basados en el absurdo y que sólo pueden entenderse si aceptamos que la serie está empapada de este surrealismo a todos los niveles. No estoy hablando de un humor difícil de interpretar, con dobles lecturas o similares, sino de un continuo de situaciones que nosotros consideraríamos imposibles y que para los personajes de Dr.Slump es totalmente cotidiano. En los fondos podemos ver elefantes que vuelan en vez de pájaros, los inventos de Sembei le insultan y vacilan... El juego consiste en dejarse llevar sin poner reparos y zambullirse de lleno en ese universo a veces tan *cartoon* que **Toriyama** ha creado con sus lápices. A medida que el guión evoluciona, vemos que van haciéndose mas frecuentes y contemplándose como absolutamente cotidianas las ya mencionadas situaciones surrealistas

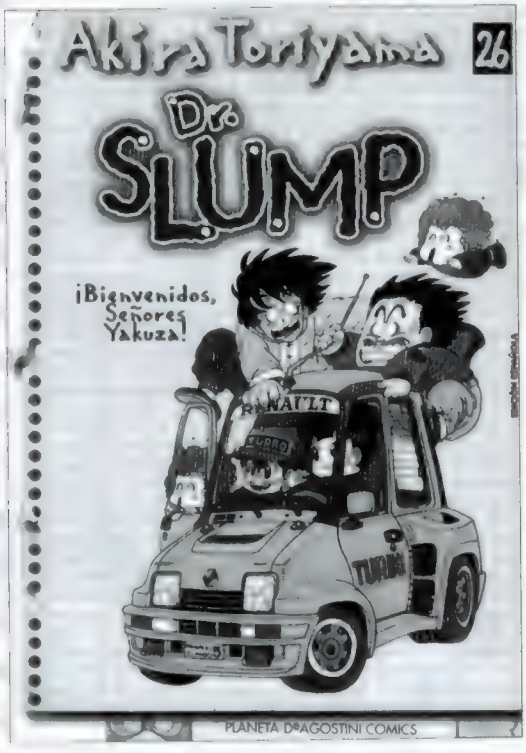
Es cierto que al lector acostumbrado al cómic occidental puede chocarle este tipo de humor en un principio, pero la ligereza de la obra hace que el tono desenfadado esté siempre presente, por lo que no se está alterando un tono general de la obra como puede sucederen otros casos, en los que el autor pasa de viñetas serias y cruciales para el desarrollo del manga a otras absolutamente ridículas y aparentemente *fuera de tono*.

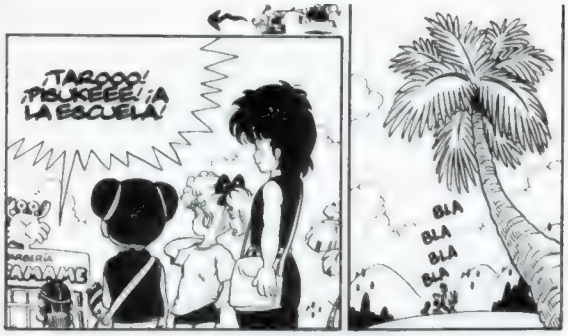
Una vez que el lector acostumbra sus ojos y sus manos –el manga editado en España ha mantenido el sistema de lectura japonés, de izquierda a derecha– a Dr. Slump, disfruta de este humor ridículo y se hace partícipe de las vivencias de los personajes.

Con el desarrollo de las tramas vamos viendo que Sembei va cediendo protagonismo a Arale. Así, si al principio cada capítulo solía hacer referencia a un invento de Sembei y las consecuencias de su utilización, al desviarse la atención hacia Arale y sus amigos, muchas historias pasan a desarrollarse en el instituto o en el entorno de la pandilla, olvidando a menudo a Sembei, que ni aparece. También podemos observar que al desviarse el foco de Sembei, aquél se amplía, apareciendo capítulos centrados en otros personajes secundarios.

EL DIBUJO BLANDO DE TORIYAMA

Aquél que esté acostumbrado a tratar Dragon Ball, la obra más popular de **Toriyama** y una de las pioneras del manga en nuestro país, descubrirá





¿HABRÁ ENCONTRADO NOVIO?
AHORA QUE LO DICES, SÍ.
OYE...
¿NO OS PARECE QUE ÚLTIMAMENTE ARALE ESTÁ DE MUY BUEN HUMOR?
¿EL HABRÁ PASADO ALGO BUENO?
¿DE QUÉ VAIS? ÉSTA SIEMPRE HA SIDO ASÍ.
UNO, DOS, UNO, DOS.

que el grafismo en Dr. Slump es mucho más embrionario, y con un carácter totalmente diferente al de su sucesora. Hasta el tomo 10 de Dragon Ball todavía se mantienen las líneas redondeadas y, a nivel de guión, los golpes de humor absurdo, pero ya estaremos con perspectivas más evolucionadas y un dibujo, en general, mas maduro y espontáneo. Dragon Ball se caracterizará por un grafismo que busca el realismo, de líneas angulosas y muy finas, fácilmente reconocibles, mientras que en Dr. Slump hay todavía más plumilla gruesa y pincel.

El dibujo de Dr. Slump se apoya en las líneas redondeadas y el trazo de tinta continuo, definido y limpio. Apenas hay tramas, y esa limpieza de las viñetas, unidas a una disposición sencilla de las viñetas en la página hacen que visualmente sea un manga muy accesible. La narrativa va un poco a trompicones al principio, pero mejora, agilizándose a medida que avanza la serie.

El dibujo también va alcanzando una mayor espontaneidad, adquiriendo la soltura de un dibujante que trabaja semana tras semana con unos personajes y unos escenarios determinados. La expresividad que va adoptando el grafismo hace que los personajes evolucionen, presentando cada vez más forma de caricatura, pero sin perder la base de las líneas sencillas pero cuidadas. La hipérbole en las expresiones está siempre presente, y así las gesticulaciones exageradas, muy dinámicas y visualmente efectistas acompañan desde el número 1 al 40.

El color que **Toriyama** ha utilizado en alguno de los capítulos de la serie se ha perdido al realizar la edición española, que los ha asimilado en una escala de grises que si bien no es una maravilla, tampoco entorpece demasiado la lectura con manchas ennegrecidas, quedando reflejadas como unas tramas con mucho contraste.

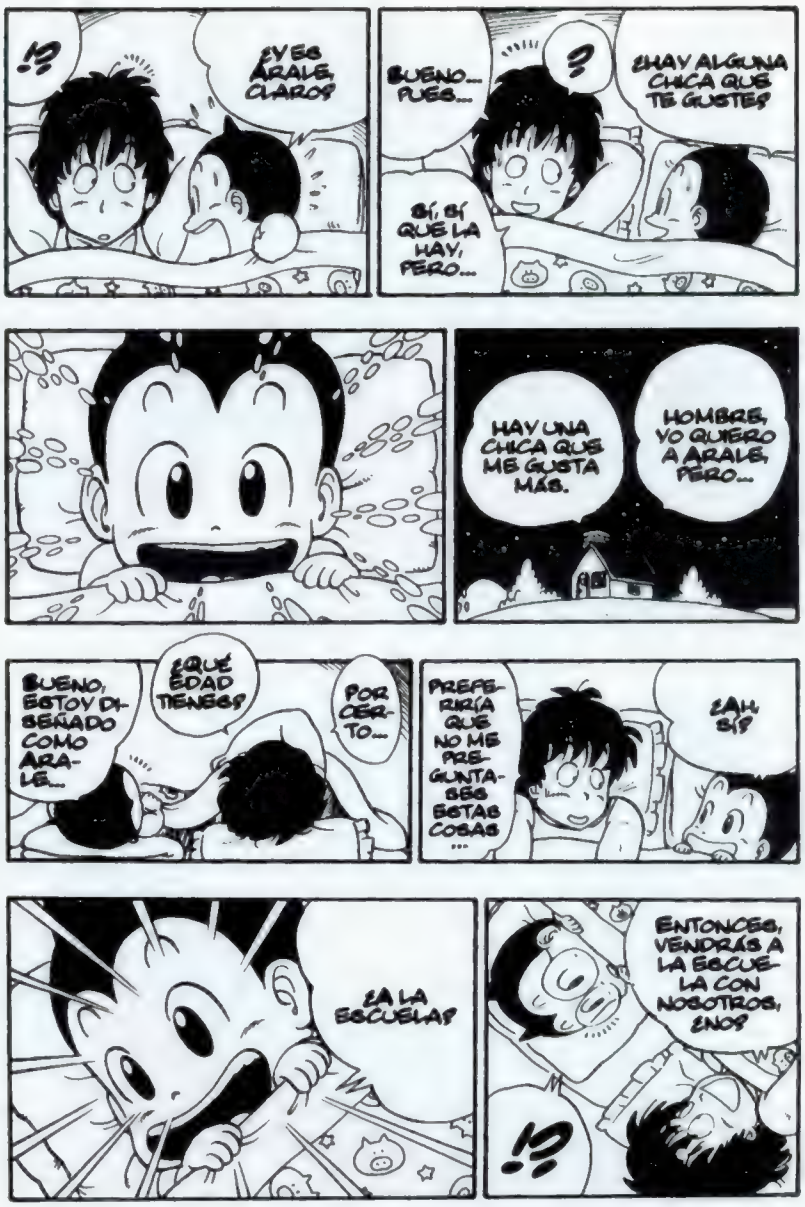
APARICIONES ESTELARES

Las personas que no estén acostumbradas a leer manga encontraran chocante que el autor nos haga partícipes de anécdotas de su vida, sus aficiones y otras informaciones cotidianas a través de pequeñas tiras cómicas o páginas sueltas entre episodios. Aquí, **Toriyama** nos informa de su afición a las maquetas, anécdotas de viajes y apariciones en televisión, recuerdos de infancia y otras circunstancias personales.

Además, **Toriyama** realiza a lo largo del manga múltiples apariciones estelares, tanto bajo una forma humana como camuflado bajo un aspecto de inocente robot. Aparte de los consabidos cameos, el autor se introduce sin problemas en sus propias historias para mostrarnos como será Villa Pingüino en el futuro o pedirle inventos a Sembei.

La edición española del manga ha respetado también otras aportaciones de la edición japonesa, como votaciones para ver cual es el personaje más tonto, el mejor invento de Sembei, erratas del autor y varios juegos.

Para los más fieles a la serie, en uno de los números aparece **Katsura**, un joven *dibujante de Wingman* al que **Toriyama** llama paleto y con el que se enfrenta a través de las viñetas porque


¿YES ARALE, CLARO?
BUENO... PUES...
¿HAY ALGUNA CHICA QUE TE GUSTE?
SÍ, SÍ QUE LA HAY, PERO...
HAY UNA CHICA QUE ME GUSTA MÁS.
HOMBRE, YO QUIERO A ARALE, PERO...
BUENO, ESTOY DISEÑADO COMO ARALE...
¿QUÉ EDAD TIENES?
POR CIERTO...
PREFERIRÍA QUE NO ME PREGUNTASES ESTAS COSAS...
¿AH, SÍ?
¿A LA ESCUELA?
ENTONCES, VENDRÁS A LA ESCUELA CON NOSOTROS, ¿NO?
!?

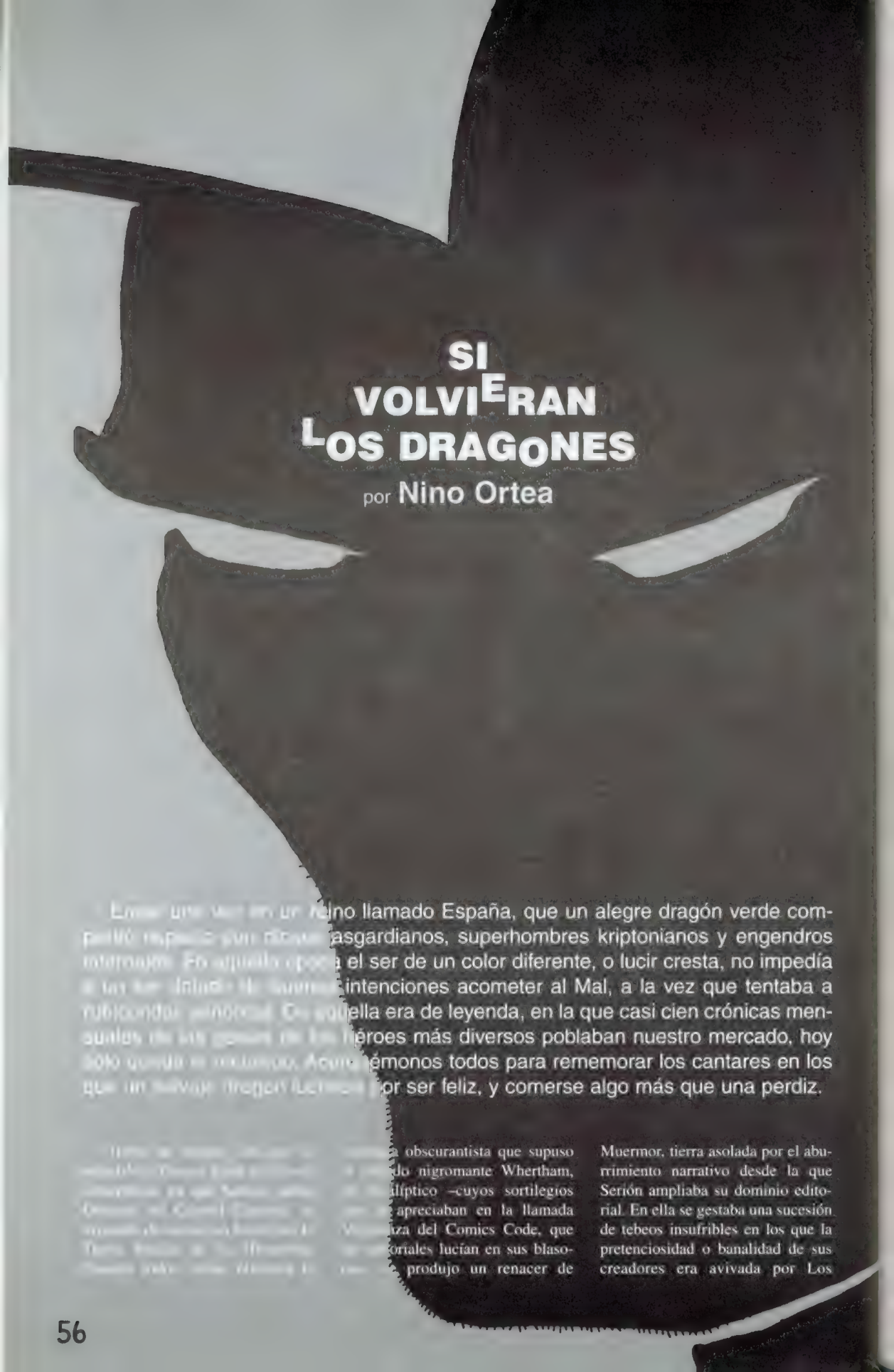
Katsura afirmó que donde él vive no es *tan campo* como donde vive **Toriyama**. Si tenemos en cuenta la fecha de publicación del manga, vemos que **Katsura** estaba prácticamente debutando en el circuito profesional con la citada obra, uno de sus primeros éxitos de ventas en Japón.

Entre los personajes también hay homenajes. El padre de Taro y Pisuke Soramame, unos amigos de Arale, es clavadito a **Clint Eastwood.** De hecho, se llama Clint Soramame. Uno de los alumnos que llegará nuevo a la escuela de Villa Pingüino será un estirado y obsesionado por el orden Skop, ni más ni menos que el famoso Doctor Spock de Star Trek.

Mitos japoneses como Mothra, King Hydra o Godzilla tienen también su hueco aquí, y uno de los personajes habituales del ambiente de Villa Pingüino será Ultramán, personaje muy admirado por **Toriyama**. También hay menciones al Astro Boy de **Osamu Tezuka**.

Y he dejado lo mejor para el final: Si **Katsura** es un fanático de Batman, **Toriyama** lo es de Star Wars. Su admiración por esta producción le impulsan a llenar las páginas de deslizadores y Stormtroopers, y hay referencias a C3-PO y R2-D2. Hasta una de las naves que utiliza Sembei en una de sus múltiples aventuras es igualita al Slave I de Boba Fett. **Toriyama** nos confiesa su debilidad por las maquetas de estas películas, pero lo cierto es que también reproduce con mimo coches, armas y motos de las que tambien arma en miniatura en sus ratos libres.

Dr. Slump es una excelente oportunidad de disfrutar de un manga fresco, cargado de humor y de fácil y relajada lectura. Una perspectiva más para asomarse a las viñetas niponas.



SI VOLVIERAN LOS DRAGONES

por Nino Ortea

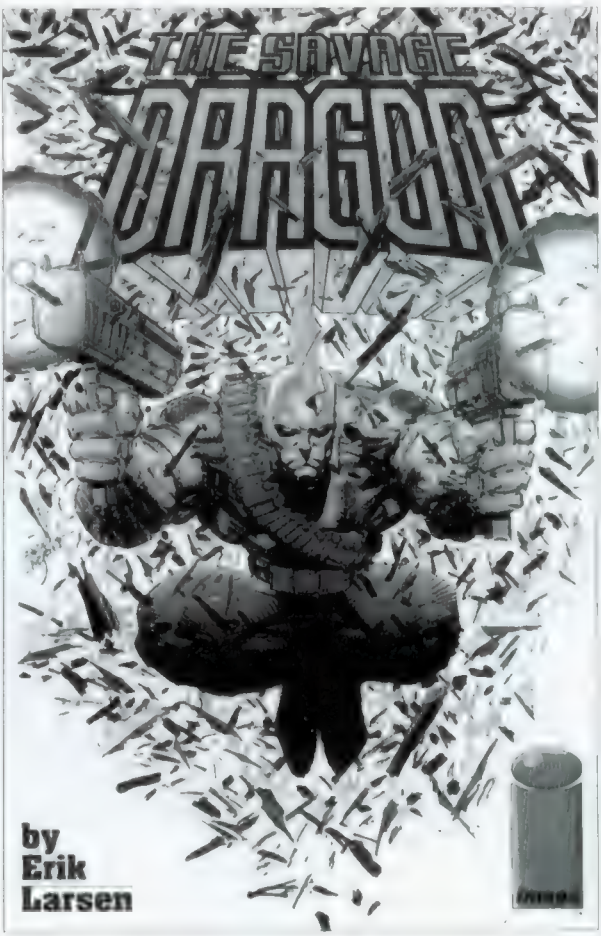
Erase una vez en un reino llamado España, que un alegre dragón verde compartió espacio con héroes asgardianos, superhombres kriptonianos y engendros infernales. En aquella época el ser de un color diferente, o lucir cresta, no impedía a los [illegible] intenciones acometer al Mal, a la vez que tentaba a rubicundas [illegible]. De aquella era de leyenda, en la que casi cien crónicas mensuales de los [illegible] héroes más diversos poblaban nuestro mercado, hoy sólo queda el recuerdo. Acudamos todos para rememorar los cantares en los que un salvaje dragón lucharía por ser feliz, y comerse algo más que una perdiz.

[illegible] obscurantista que supuso [illegible]do nigromante Whertham, [illegible]líptico –cuyos sortilegios [illegible] apreciaban en la llamada [illegible]za del Comics Code, que [illegible]oriales lucían en sus blaso- [illegible] produjo un renacer de Muermor, tierra asolada por el aburrimiento narrativo desde la que Serión ampliaba su dominio editorial. En ella se gestaba una sucesión de tebeos insufribles en los que la pretenciosidad o banalidad de sus creadores era avivada por Los

espectros del dinerillo, que gobernaban las dos principales torres creativas tebeísticas. Bajo la excusa del beneficio económico, estos fantasmas aumentaban el poder de Serión en su campaña por asolar La Tierra Media.

El número de creyentes en las virtudes de la Historieta disminuía, sustituidos por especuladores de papel impreso guardado en bolsas de plástico, o acumuladores de mercadotecnia nunca sacada de los embalajes. Las horas del reino artístico del Tebeo Popular parecían contadas, y los seguidores del otrora arte multitudinario comenzaban a sufrir un acecho implacable, que convertía en víctimas del desprecio social a los que no abjuraban de la magia del medio aduciendo razones de madurez o sensatez. En esa época de incertidumbre, siete magos valientes decidieron unir sus artes creativas en la Comunidad de la Imagen. Sus nombres figuran en los anales de la Historieta: **Rob Liefeld**, **Erik Larsen**, **Jim Valentino**, **Todd McFarlane**, **Marc Silvestri**, **Whilce Portaccio** y **Jim Lee**. Cada uno estableció los límites de su comarca artística, y forjó un anillo de poder con el que controlaría sus creaciones. No pasó mucho tiempo antes de que la enemistad floreciese entre los integrantes de La Comunidad, ahora reducida a cuatro brujos.

Lo que sigue es una antología de las fábulas que acompañaron al habitante más lucido de Highbrow Enterteiment, comarca gobernada por **Erik Larsen**: The Savage Dragon (TSD). Galán condenado a pagar las consecuencias de tener en pleno siglo XX, ya XXI, un corazón medieval, guiado por su disposición a desfacer entuertos y su fidelidad a la dama de sus sueños.



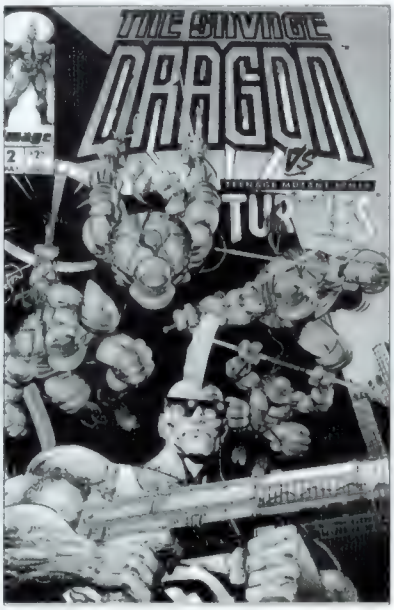
Había una vez un joven...

...aprendiz de mago que gustaba de entretenerse esbozando conjuros de creaciones, con las que soñaba frenar el avance de Muermor. De entre los titanes convocados por la magia de su lápiz destacaba Dragon, hacia quien sentía un cariño especial, plasmado en los más de cincuenta encantamientos que desarrolló para él, superando alguno las cien páginas. **Erik** fue perfeccionando las hechicerías que guiaban a su caballero. Éste comenzó siendo un extraterrestre que adoptaba la identidad de Flash Mercury, necesitando invocar al mago Fon-Ti para transformarse en un coloso esmeralda encrestado. En otras encarnaciones, Dragon era un humano que se alteraba al encontrarse en situaciones apuradas. Ocasionalmente aparecía como miembro de la Society of Superheroes. No faltaron sortilegios que lo presentaron tropezando dos veces con la piedra del matrimonio, o como padre de tres infantes también superhéroes.

Erik recurría a encantos conocidos por todo aficionado, de ahí que la mayor parte de las encarnaciones citadas anteriormente nos sean familiares, y deban ser consideradas como meras resonancias de los libros de magia que devoraba. El final de su etapa de estudiante de Secundaria, coincidió con el inicio de su consagración a la narrativa gráfica. Charlton Comics publicaba Charlton Bullseye, tebeo que acogía los trabajos de todos los dispuestos a olvidar la vulgaridad del dinero, y a compartir su magia sin buscar otra recompensa que la admiración de los seres queridos, o deseados. Conoció la oportunidad tarde, cuando Bullseye era cancelada, aunque su editor animó a **Larsen** a redoblar sus esfuerzos narrativos con la autoedición, junto a otros cofrades, del fanzine Graphic Phantasy, en cuyas dos primeras entregas aparecían sendas aventuras de Dragon. Al mandar ejemplares de la publicación a reputados zahoríes, **Erik** daba el primer paso en la calzada de baldosas doradas que lleva al reino de El Mago de Oz de la Profesionalidad. Al igual que le ocurría a la Alicia de **Lewis Carroll**, **Larsen** encontró a lo largo de su viaje interesantes compañeros

de camino.

Gary Carlson, lo invitó en 1983 a desarrollar una creación para Megaton, antología de relatos de supertipos –entre los que figuraban Youngblood de **Rob Liefeld** que planeaba editar. En Megaton 1, está el primer trabajo profesional de **Erik**, una historia de Vanguard de autoría compartida con **Carlson**. Vanguard figurará en las cuatro primeras entregas, aprovechando **Erik** para introducir sus quijotes. En la segunda aparecían Mighty Man y un Dragon sin capa ni cinturón de utilidades. En un principio se enfrentaban para pasar a coaligarse frente a los acólitos de Serión. El destino acabó llevando al gigante esmeralda al Giant Sized Mini Comics 4, Eclipse Comics, donde



recurriendo a un conjuro del maestro Pirandello, Dragon le recrimina a su creador su incipiente alopecia y su incapacidad para conseguir una colección que plasmase las gestas del titán.

Después vendría su estancia en DC Comics durante 1988, periodo en el que aparcó el desarrollo de sus propias nigromancias y perfeccionó su hechicería con sortilegios ajenos. Destacando su arte en Doom Patrol –serie en cuyo resurgir colaboró *John Byrne*, futuro sufridor de brujerías de **Erik**– donde ilustró los guiones de **Paul Kupperberg**. En la colección La Patrulla Condenada editada aquí por Zinco, aparecen sus trabajos del episodio 6 al 15, firmando también la cubierta del 16 que cerraba el primer volumen. Señalar que en su labor de portadista, sustituyó a su agremiado en Image, **Liefeld**.

Por último estaría su etapa en Marvel, donde se graduó como ilustrador mágico.

Este periodo supuso la culminación de un sueño infantil, pues empezó a garabatear sus sortilegios inspirado por personajes –The Incredible Hulk 156, The Mighty Thor 337 y What If? 3 son sus tebeos favoritos– y creadores marvelianos. La influencia del trabajo de **Steranko** es patente en su uso de ideogramas, líneas cinéticas, profundidad de campo y armamento desmesurado. De sus obras publicadas en España destaca la etapa en El Castigador, del nº 24 al 29, donde dibuja los guiones de **Mike Baron**, contando con entintadores tan sorprendentes como **Al Wiliamson**, y firma las portadas. Una sarta de caprichos del destino hizo de él un continuador del arte de su coadjutor en Image, **Todd McFarlane**; tanto en proyectos ligados al trepamuros como en otras lides: algo apreciable en *Zona nuclear*, tomo que agrupa del The Incredible Hulk 340 al 346. **Peter David** –escritor de estos episodios– mantendría un febril intercambio de maleficios con los Imaginativos, principalmente con **Todd** y **Erik**, por su teórico desprecio al poder de la escritura. La colección Spiderman, que publicaba de manera sui géneris las series yanquis del arácnido, reproduce sus lápices y portadas para The Amazing Spider-Man –287, presente en el tomo Pero... ¿quién es el Duende?, y del 329 al 350– donde solía plasmar los guiones de **David Michelinie**. La serie Spider-Man alberga su homónima norteamericana, contando con siete entregas escritas y dibujadas por **Larsen** –15, y 18 al 23–.

Erik, cansado de ver sus esfuerzos para frenar el avance de Muermor traducidos en beneficios para Los señores del dinerillo, impulsó en 1992 La Comunidad de la Imagen, conocida popularmente por Image. En la actualidad es uno de los pocos fundadores que siguen en la orden, siendo el único que ha mantenido su voto de ofrecer lo mejor de su trabajo de forma continuada. Al contrario que sus compañeros, no buscó explotar beneficiosas comarcas editoriales; concentró sus habilidades en mantener viva su brujería, habiendo superado los cien sortilegios desarrollados por su varita mágica. Son contados los casos en que ha cedido la tutela del

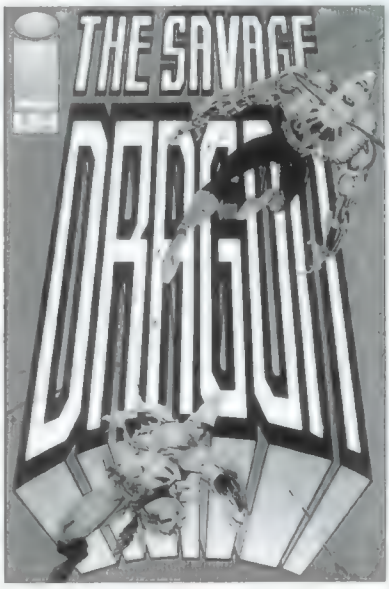
personaje, aunque su salvaguarda de sus producciones no le ha restado ímpetu a su combate a Serión. Al no perder el tiempo con quimeras inútiles y adecuar su nigromancia a sus intereses narrativos, **Larsen** combina el ritmo mensual de sus embrujos para Highbrow con colaboraciones con otras comiqueras. Como su breve visita a DC, como escriba de Aquaman, donde sustituyó al trillado **Peter David**, o sus colaboraciones para Marvel, donde alterna la magia de su palabra –en el segundo volumen de Lobezno, del episodio 44 al 55 contó con los lápices de **Jeff Matsuda** y **Lenil Francis Yu** –con el encanto de su dibujo– disfrutado recién en sus tres salmos para Thor, del 26 al 28, o en las doce entregas de Los Defensores.

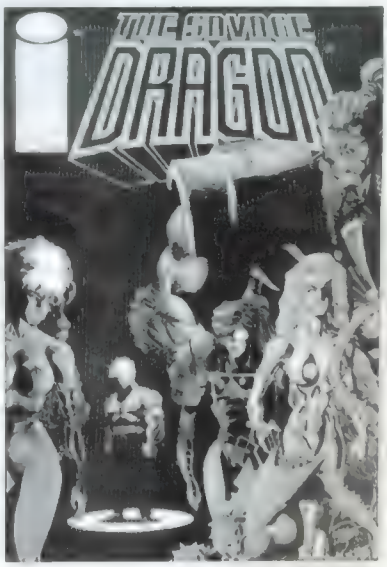
El camino del Dragón...

...está asfaltado por múltiples leyendas. Por evitar tentarte con lo que no puedes disfrutar, labor realizada rumbosamente por las novias de nadie que alegran nuestras noches, centraré el resto de mi divagación en los sortilegios publicados por Planeta, de junio de 1994 a marzo de 1997, dentro de la serie regular –veintiséis episodios, correspondiendo los tres primeros a la miniserie que presento a Dragon– y los dos prestigios protagonizados por el personaje. Pero antes, conviene un breve repaso a proyectos estrechamente vinculados al coloso esmeralda.

Freak Force –miniserie de nueve números en España frente a los dieciocho en los EE.UU.– fue el otro espectáculo que Larsen había ideado como proyecto regular; el descalabro económico que suponía mantener en pie esta feria de rarezas obligó a la cancelación del espectáculo. Estos siete defensores de la ley fueron presentados en las páginas de TSD, encontrándose entre ellos la ex prostituta, reconvertida en heroína eléctrica y electrizante novia de Dragon, Rapture. El resto de sus magias aparecieron aquí como series limitadas o prestigios. SuperPatriot –presentado como muerto en el primer TSD– cuenta con dos tomos firmados por **Larsen**, **Keith Giffen** y **Dave Jonson** que recogen su renacimiento como ciborg víctima de los manejos de organizaciones secretas –Ciberdata– y las arterías de su gobierno. El prestigio *SuperPatriot* parte del rescate del ciborg por Die Hard narrado en el tomo Youngblood Strikefile. El volumen *SuperPatriot: Liberty & Justice* plasma la respuesta del patriota a su uso como idiota, y la desazón que invade su corazón al ver a su difunta esposa caminar, con cuarenta años de menos, del brazo de un apuesto galán que se asemeja a él cuando no peinaba canas. La alegría de la paternidad convertirá la desazón en deleite.

En los tres números de *The Deadly Duo*, **Larsen** confió el dibujo a **Andy Smith** y **Randy Elliot**, autores de un arte muy en la línea del padre de las criaturas. Las aventuras de Kill-Cat, millonario obsesionado por vengar la muerte de sus padres, y Kid Avenger, descerebrado venido del futuro lastrado por su torpeza y su gusto por las mujeres rotundas, congregaron los suficientes seguidores como para propiciar una segunda miniserie, inédita por estos pagos. **Gary Carlson** escribió Vanguard, serie de seis episodios –cada uno dibujado por un artista diferente, de **Joe Madureira** a **Angel Medina**– que presenta sucesos que entroncan con la continuidad dragoniana. El primer ejemplar español engloba la aventura publicada en Megaton 1, la introducción al nuevo proyecto, presentado en el TSD 2, y la primera entrega de la miniserie, en la que Supreme entrega a Vanguard a la policía bajo el cargo de inmigrante ilegal. Su arresto y posterior sustitución por un multiforme, o su gusto por perderse por las calles de Chicago, más concretamente por las sábanas de Roxanne Welles, tendrán influencia en los trasuntos de Dragon, quien aparece en la tercera y cuarta entrega de la miniserie. Es más, la contraportada del último episodio presenta seis viñetas enigmáticas que recogen la caída en mitad de un pueblo de Arkansas de un ser bañado en fuego.





El temprano éxito de TSD traspasó los límites de Highbrow. Comico lanzó en septiembre de 1995 Red Dragon, serie escrita por **Brian Azzarello** y dibujada por **Tony Alins**. El protagonista es un dragón reencarnado en hombre, utilizado por el gobierno chino para lavar sus trapos sucios. La amenaza amarilla se tornaba en roja. Impagable. Ese mes, la cadena televisiva USA Network, comenzó a emitir la serie de dibujos *The Savage Dragon*. En su primera temporada, de trece episodios, la producción compartía cartel con los dibus de *Street Fighter*. Todo un espectáculo para las mañanas de los sábados, al que se unían frecuentemente los Freak Force.

Dragones y viñetas...

...nunca habían alcanzado un hermanamiento tan salvaje como el logrado en las páginas de The Savage Dragon. Tras su incorporación a La Comunidad, **Erik** concentró sus conjuros en reinvocar sus antiguas creaciones; pese a que el pérfido Serión había intentado combatir la magia de Larsen quemando su hogar, lo que conllevó la pérdida de todos sus trabajos primigenios. Esto no frenó el ímpetu del creador, quien reconstruyó su fortaleza creativa sobre las cenizas de su morada. Cual Ave Fénix, sus creaciones recobraron vida en encarnaciones más poderosas. De julio a diciembre de 1992, los tres episodios de la miniserie The Savage Dragon encuadraron al personaje en un nuevo ecosistema: un Chicago abarrotado de monstruosidades –Super-Freaks– , y un cuerpo de policía que tras la marcha de James Gordom a Gotham no levantaba cabeza. Tras ser presentado en plena acción, frenando los desmanes de unos Freaks enrolados en el Vicious Circle –especie de Liga de la Injusticia comandada por un enigmático Overlord– sabremos que Dragón padece amnesia, y no recuerda nada anterior a su flameada aparición en un solar. El teniente Frank Darling desempeñará un papel crucial en convencer al encrestado para que se haga policía, justo cuando la ciudad ha perdido a sus principales defensores: Myghty Man y SuperPatriot.

Erik introduce un sólido reparto, alegrado con visitas de otros paladines Imaginativos, principalmente Youngblood. En el tercer tebeo, Bedrock se enfrenta al héroe intentando probar su valía como posible blood; Dragon califica la memez del acto como propia de un tebeo Marvel, y lo arresta por cretino. En la segunda entrega, la enfermera Ann Stevens –reencarnación de Mighty Man– bautiza al héroe como Dragon, poco antes de que sea vapuleado por un renacido SuperPatriot. A la altura del episodio tres ocurre un suceso trascendental en el devenir del superpoli: guiado por su condición de caballero, acepta las súplicas de su vecinita Debbie para que le conceda santuario durante una noche, frente a la persecución de su endemoniada madre. La miniserie concluía con Frank angustiado pues los Freaks conocen sus manejos para convertir al gigante en poli.

Larsen aprovechó el tiempo trascurrido hasta la salida de la serie regular. En el cuarto episodio de Shadowhawk, Dragón colabora en un intento de detener al vigilante creado por **Jim Valentino**. **Erik** firma el entintado y coloreado de la portada. En el tercer *WildStar: Sky Zero*, por **Al Gordon** y **Jerry Ordway**, un bigotudo Dragon ve cómo WildStar interrumpe su descanso, tras los consecuentes mamporros cada uno sigue a lo suyo. En el tebeo *The Savage Dragón vs. The Savage Megaton Man* **Larsen** y **Don Simpson** plantean un guión anárquico, y cada uno dibuja con su trazo personal las escenas protagonizadas por sus creaciones. Desde la apertura con el encrestado combatiendo a los Nixed Men –sombra de los Next Men de **John Byrne**– queda clara la motivación divertida que motivó esta aventura en la que Dragon se alegra de no haber roto sus gafas de sol. El cruzar creaciones propias con ajenas, siempre ha sido un disfrute para **Larsen**. De entre los encuentros del superpoli destacaría los dos comic-books en blanco y negro de The Savage Dragon / Marshall Law, firmados por **Pat Mills** y **Kevin O´Neil**; y los dos prestigios junto a *Superman: Metrópolis*, por **Karl Kessel** y **Peter Bogdanove**, y *Chicago*, por **Larsen**.

Erik aprovechó el receso para reorganizar la miniserie dentro de un tomo, Savage Dragon, donde repagina algunas escenas –el libro se abre con su aparición llameante y su estancia en el hospital– e incluye treinta páginas nuevas, destacando las catorce centradas en la ternura compartida por Dragon y Debbie poco antes de que un ex novio suicida guiado al hogar por la diabólica madre, matara a la chica. El sentimiento de culpa sitúa al héroe en un punto cercano a perder el equili-

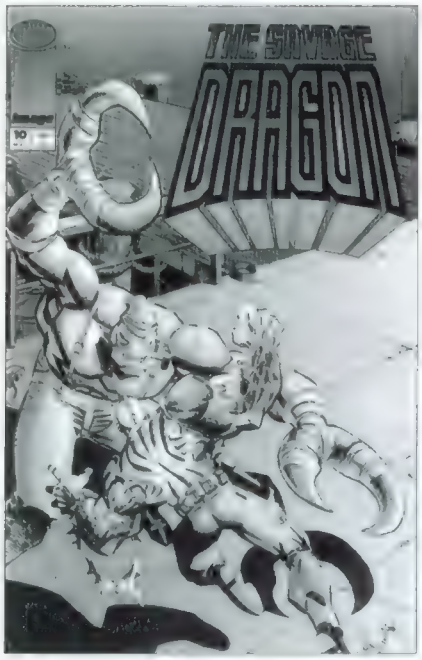
brio. Forum publicó en el Imageplus 2, cuatro páginas de este pasaje –previamente editadas en Image 0–. En el Imageplus 1 había aparecido una aventurita de presentación de Rapture y Ricochet –procedente del TSD 4– ilustrada por **Adam Hughes**.

Aunque realizada posteriormente, de marzo a abril de 1995, la miniserie de tres episodios recogida en el prestigio *Dragon: sangre y tripas*, se sitúa en estos momentos oscuros del personaje, donde es rescatado de las letrinas de un bareto por su compañera Alex, quien busca que el encrestado olvide su intención de dejar el cuerpo embarcándolo en la protección de una testigo. **Jasón Pearson**, dibujante del Vanguard 2, firma guión y lápices de esta entretenida historia, en la que la excelencia de su dibujo no impide disfrutar de un guión bien estructurado, fiel al espíritu de TSD y a la tradición del subgénero de sombras policiales de testigos. Obra recomendable incluso para los desconocedores o indiferentes a la serie regular.

El vuelo del Dragon...

...continúa en el cuarto episodio de su serie española, que recoge el primero de la colección USA. Nos encontramos en el segundo año dragoniano en Chicago, ciudad que ve cómo a la amenaza de los Super-Freaks se une la de unos gusanitos que desquician a sus portadores. Mientras comienzan a aparecer informes sobre avistamientos de Mighty Man –quien contará con una aventura propia en el episodio 6, dibujada por **Victor Bridges**, y en el 7, firmada por **David Williams**– un Dragon bigotudo desconfía de Frank que, chantajeado por las rarezas, procura mantenerlo alejado de los casos vinculados al Vicious Circle; por lo que sopesa la idea de impulsar una brigada de singularidades englobada en la policía. Idea afianzada tras su encuentro con Ricochet y Barbaric, pareja que vive a escondidas una relación pura que los bienpensantes tacharían de bestialismo o estupro. El TDS 5 lleva al encrestado a Nueva York, donde junto a Las Tortugas Ninja combate a una gárgola viviente, su ausencia de Chicago le impide aullar como es debido ante la llegada de la crujiente Dart –otrora novia de Kill-Cat– quien viene a coordinar la brigada; posteriormente aparece la primera encarnación de Demonio, ser que se nutre del odio ajeno. Ya en el 8 mientras Freak Force afronta su primera misión, la pizpireta Rapture le presenta credenciales a su dragoncito, quien está ocupado toreando los embistes de su improbable suegra y de su pretendida madrecita. Y es que una entrañable anciana se presenta en la comisaría defendiendo que el desmemoriado verdoso es en realidad su pequeño Rodney. Para completar esa jornada reveladora, Dragon oirá de Frank la amarga verdad sobre cómo allanó la conversión del gigante en poli. Luego conocemos a R. Richards Richards, malhumorado mascador de puros que en su función de editor del Chicago Voice editorializará contra la inclusión de monstruosidades en la policía, cuerpo que Freak Force abandona mientras vemos a Vanguard encerrado. Ya en el TSD 10, asistimos al asesinato de Frank y a la derrota de Dragon por Overlord, quien remata su jugada eliminando a Cyberface único conocedor de sus secretos. SuperPatriot, víctima de los gusanos enloquecedores, intenta matar a Dragon mientras se recupera en un hospital, éste recibirá la visita de Rapture quien logra que le rebrote una mano con tal de acariciarla. En el episodio 13 **Larsen** enfrenta al superpoli con Jimbo, creación del concurso establecido entre los lectores. Cuando Dragon y Rapture empezaban a disfrutar de su primera cita vestidos aparece Vanguard preguntando por el paradero de su multiforme. Poco después una segunda encarnación de Demonio vuelve a ser derrotada, para ya en el capítulo 16 personificarse en la madre de Debbie. En el TSD 15 había aparecido She-Dragon quien, desde su presentación en el encuentro con Megaton Man, decidió dedicar su vida a seducir, suplantar o eliminar al encrestado. Overlord, cansado de matar repetidamente a Frank, comienza a sospechar que su victoria puede haber sido pírrica, sensación afianzada al saber que Cyberdata ha renacido.

A estas alturas, 1994, La Comunidad había logrado frenar el avance de Muermor, y sembrado desazón en Los señores del dinerillo, quienes veían como algunos de sus creadores más afanados se sumaban a Image. Los comuneros decidieron recurrir en septiembre al truco de y ahora algo completamente diferente... El artificio, denominado Mes X, consistía en que, sin previo aviso, algunas colecciones intercambiarían creadores. El TSD 13 yanqui contó con **Brandon Choi** y **Jim Lee**, mientras que **Larsen**



desarrollaba el WildC.A.T.S 14. Sin embargo, en España, la edición correspondiente al TSD 13 fue un tebeo firmado por **Erik**, que reproducía seis páginas que podíamos encontrar en el WildC.A.T.S 10 made in Spain. ¿Estábamos ante un caso de magia potagia, o ante una chapuza de la bruja Averías?. Ni lo uno, ni lo otro. **Larsen** arrepentido de haber faltado a su promesa de confeccionar, como mínimo, los 100 primeros episodios de TSD, decidió realizar su propia versión del capítulo.

Mientras Dragon y Rapture tienen su primer conocimiento carnal, el multiforme de Vanguard revela su papel en las muchas muertes de Frank, quien es descubierto en su refugio por Overlord. Dragon, recuperado de la mordedura de la pasión, sufre la picazón de una de las sanguijuelas locas que pueblan Chicago. El cabreo del encrestado ante el sarpullido lo lleva a perder el control –más tarde sabremos que el pútrido Horde comandada las lombrices–, y a matar y destrozar a lo loco. Gracias a la colaboración involuntaria del vigilante trastornado Mace, Dragon recupera la razón. R. R. Richards aprovecha el descontento popular hacia el superpoli para combatirlo utilizando un juguetito creado por un profesor chiflado. ¿Por qué mi sentido arácnido se avivará ante un editor utilizando un exoesqueleto para combatir a un héroe?.

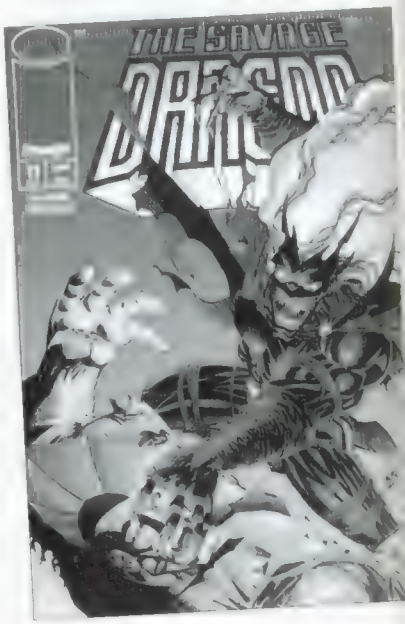
Ya en TSD 21, Dragon digerirá la acometida de diablosuegra, la cual mostrará una preocupante retención de líquidos, que convierte su mala leche en obesidad creciente. Tras una noche de los muertos vivientes en la que el héroe se enfrentará a todos los inocentes caídos en su nombre o por su mano, la suegra se retira prometiendo volver –lo peor de ciertas promesas de mujer es su semejanza con una amenaza– y dejando a Dragon muy malito. El mejor ungüento para sus heridas, será encontrar al renacido Cyberdata, quien revela secretos sobre Overlord que animan a lo más escogido del cuerpo policial a visitar al mafioso. La batalla consiguiente fue de las de mucha pupa, dejando al encrestado con ganas de irse a Disneylandia a ver si ese tal Donald es tan pato como lo pintan. A falta de pato buena es una tortuga, y mejor si son cuatro tortugas ninja mutantemente adolescentes las que vienen a visitarte. A la tristeza de la despedida de los galápagos, se une el bajón de ver como su húmeda novia lo envía a dormir a otra parte. Aunque su diablosuegra reaparecerá para convertir toda tristeza en dolor, todo hueso en astilla, y arrojarlo a una chimenea, por eso de bajarle los humos. La ausencia del superpoli hace a She-Dragon soñar con ocupar su lugar, lo que obliga a Rapture a ponerle los dientes en su sitio. Con Dragon escapando de su trabajo forzado de deshollinador, Planeta dio por finalizada la serie en su entrega 26.

Pero esto no fue todo, amigos. El prestigio Gang War agrupó los tres episodios siguientes –del 24 al 26 usa– entre los que destaca el 25 donde, dado el carácter doble del espectáculo y la sesión continua mensual de la función, **Larsen** cedió la mitad de la pista creativa a **Keith Giffen** y **Jeff Matsuda**. En su representación **Giffen** enfrenta al héroe con unos enemigos cotidianos, pues ¿quien no ha sufrido los embistes de un devorador de mucosidades, o la flatulencia de un aerófago compulsivo?. **Larsen** centrará su trama en plantear la lucha interna desatada entre las rarezas por ocupar el puesto de Overlord. Siendo finalmente Cyberdata, controlado por Horde, quien asuma la jefatura

Para otro momento dejo un acercamiento a la figura de **Eric Larsen**, uno de los creadores más dotados para el entretenimiento dentro del cómic generalista yanqui. Ahora es tiempo de agradecimientos, pues con ésta son veinticinco nuestras citas en las páginas de ddlv. Ante todo doy las gracias a **Ángel de la Calle** por confiar en mí cuando ni yo me veía capaz de coordinar dos ideas. No quiero olvidarme de **Rubén Paniceres**, con quien compartí mi primer artículo. No citar a **Germán Menéndez** sería olvidar a alguien que siempre se muestra dispuesto a ayudarte. Si por algo recordaré el ddlv es por permitirme conocer a **Norman Fernández**. Gracias, **Norman**, sin ti no me lo habría pasado tan bien estos cuatro años. Y gracias a ti, lector, que me trasmites, texto a texto, las ganas de acercarme al escote de las musas más inesperadas.

Espero que, lo antes posible, estemos celebrando la salida del ddlv 50, el encuentro con más amigos, o simplemente la alegría de mantener las ganas de crecer y aprender. Y es que, según la bicicleta de mi vejez se va quedando sin frenos, más me gustan las historias de buenos como las que hemos compartido hasta ahora.

Salud.



EL CUARTO MUNDO

EL CUARTO MUNDO
EELL CCUUAARRTTOO MMUUNNDDOO

Alejandro M. Viturtia

EL KIOSCO Y LA DIGNIFICACIÓN DEL MEDIO

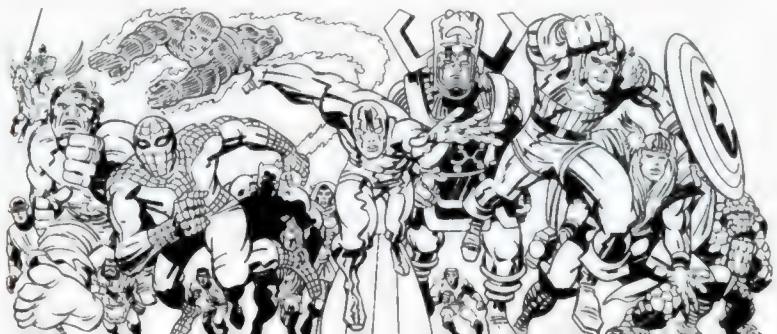
Una cosa que me llama la atención es la poca importancia que se otorga al mercado del kiosco cuando se habla de cómics. Hasta cierto punto es lógico dado que la mayoría de gente de este mundillo (yo incluido) compramos los cómics en Librerías Especializadas. Y claro, la visión que nos llevamos está un poco distorsionada. De ahí que a menudo tanto lectores como estudiosos se sorprenden de algunos lanzamientos y, cómo no, de algunos cierres, sobre todo de Marvel. A menudo me encuentro comentarios del tipo "no sé porque habéis sacado este tebeo con lo malo que es y lo poco que se vende" y cuando analizo las ventas descubro que son excelentes. Y, claro, también pasa lo contrario "no sé porque habéis cerrado tal serie con lo buena que es y lo bien que se vende" y la realidad es que las ventas son terriblemente bajas. O comentarios casi divertidos como "el Coleccionable de Spiderman ha sido un fracaso" o "qué poco vende Shin-Chan" cuando ambos son dos de los cómics más vendidos en la actualidad. En cualquier caso, tengo que añadir que la gran mayoría de estos comentarios me los hacen de buen rollo y responden más a la perplejidad que a la censura.

El tema está en que en los últimos meses, el éxito de los coleccionables de kiosco que oportunamente han ido apareciendo al amparo de los diferentes estrenos cinematográficos, ha sido tan grande que ha provocado que una serie de lectores se acerque por primera vez a esto de los cómics. Todo parece indicar que hemos ganado una primera batalla en nuestro empeño de "devolver" el cómic al kiosco, su hábitat natural. Pero llegados hasta aquí, me surge una pregunta ¿es realmente el kiosco el hábitat natural de los cómics? ¿Es éste el camino que hemos de seguir? Sin duda la pregunta es muy buena.

Este tema enlaza con otro que siempre está de actualidad: La dignificación del medio. Sobre cómo se ha de dignificar el medio a menudo se ponen ejemplos de productos muy concretos. Más allá de gustos personales, estos productos suelen ser ediciones de material muy seleccionado, de gran calidad, innovador en muchos casos y primorosamente editado (buen papel, a menudo con tapas duras y con todos los detalles cuidados al mínimo). Algunos argumentan que estos productos son demasiado caros. Yo no lo creo así ya que si vemos lo que cuestan los libros de literatura, digamos "general", nos encontramos que tampoco los regalan precisamente, sobre todo si son novedades o tocan temas un poco especializados. Pero yo sí que les encuentro una pega muy importante y que desgraciadamente no es culpa ni del producto ni del editor. La pega son las ventas. Éstas suelen ser desesperadamente bajas porque el mercado no da para más. Estos libros venden unos centenares de copias y en el mejor de los casos, pocos, sobrepasan el millar. Es difícil analizar en profundidad por qué ocurre esto pero lo cierto es que parte de los lectores habituales de cómics no compran estos productos y el público general casi ni se entera que existen. Así que no creo que estos productos dignifiquen el medio. No porque sean malos, sino porque únicamente llegan a cuatro gatos que ya están convencidos del vigor del cómic como arte.

Yo creo que el medio, aunque parezca una contradicción, se empezará a dignificar en el kiosco. Es decir, cuando los cómics lleguen al gran público y éste tenga la oportunidad de apreciarlos. Si el cómic no llega al gran público, por definición pasa desapercibido más allá de pequeños círculos y de esta manera no incide en la cultura del país. Necesitamos llenar los kioscos de cómics comerciales que lleguen al gran público. Y una vez el mercado crezca tendrá sitio para todo tipo de tebeos. Éstos, al llegar a todo tipo de gente, podrán cambiar la idea negativa que muchos tienen sobre los cómics. Y de aquí a dignificarlos sólo hay un paso.

Puede que éste no sea el mejor de los caminos, el mercado es muy complicado y difícil de analizar, pero sin duda los tiros deben de ir por aquí. O al menos, eso creo yo.



Jack Kirby

mezzo & PIRUS

e n t r e v i s t a

por YEXUS

Ambos autores franceses han orientado más sus energías hacia la intensidad que a la cantidad de su producción dibujada. El resultado es un puñado de títulos, trabajos meticulosos y singulares con resultados desiguales pero marcados por una extraña pasión y unos conceptos tan ajenos a la comodidad intelectual como a la gratificación estética.

Michel Pirus nace en Thionville en 1962 y da sus primeros pasos profesionales entre 1984 y 1987 en el célebre magazine galo Metal Hurlant. Un año más tarde pasa a publicar en L´Echo des Savannes, donde en 1989 dibuja *Rose Profond*, un guión de **Dionnet** protagonizado por *funny animals*. **Mezzo**, por su parte, nacido en Drancy en 1960, tras una serie de escarceos con diversas publicaciones alternativas comienza a publicar sus dibujos en revistas como Métal Aventure, Zoulou o L´Echo des Savannes. Y es en la titulada Margerin présente donde coincidirán los dos autores en 1989. A continuación realizan juntos la serie de historias cortas posteriormente englobadas en el álbum *Un mundo extraño*, una colección de relatos inusuales en los que definitivamente se configura la labor de **Mezzo** como dibujante y la de **Pirus** como guionista. Su primera gran obra la constituye *Los Desesperados*, historia de un atraco frustrado publicada a color en dos volúmenes por Zenda entre 1991 y 1993; obra que marca la inmersión temática del dúo en ese género negro que los va a caracterizar hasta la fecha. Ya con Delcourt y en blanco y negro, publicarán en 1995 *Killers* y dos años más tarde *Mickey, Mickey*. Historietas ambas plenamente inscritas en el polar con influencias de **Tarantino** y **Scorsese**, entre otros, amén de los clásicos de la novela negra.

Si bien sus argumentos van más allá del homenaje fácil para adentrarse en los más oscuros rincones de la naturaleza humana, de igual forma que el dibujo inicialmente reminiscente de **Gould**, **Burns** o **José Muñoz** cobra paulatinamente una textura propia y perturbadora.

Al margen de lo mencionado, **Pirus** realizaría como autor completo el álbum de carácter juvenil *La Planete Rectangle* en 1995 y la historieta de 12 páginas *Astro Dog* para el volumen especial de L´Association titulado *Comix 2000*. Los trabajos de **Mezzo** en el mundo de la ilustración incluyen portadas para las novelas de **Stephen King** mientras que las historietas realizadas conjuntamente por ambos han sido publicadas también en revistas como la italiana Nova-Express, la americana Heavy Metal o las españolas Viñetas y El Víbora.

¿Cuando comenzáis a interesaros por la historieta? ¿Cuales eran vuestras lecturas?

MEZZO: Yo empecé muy temprano a interesarme por el cómic; era un niño más bien tímido, introvertido, y solía quedarme a dibujar en mi habitación en vez de salir a jugar a la calle. Después del dibujo comencé a interesarme por la música y luego retomé esta afición de nuevo, hacia los 22 años. Y empecé a dibujar para revistas de música rock y fanzines, para publicaciones underground. En cuanto a mis lecturas, de niño me gustaba Pif Gadget"–risas– pero después ya me pasé a cosas más serias: novela negra y thrillers de autores como **James Cain** o **Jim Thompson**. Hoy ya no leo mucho cómic, en realidad. Porque cuando estoy haciendo historieta no me gusta contaminarme con otras referencias, así que solo leo muy pocas cosas y muy concretas.

¿Qué recuerdas del ambiente uderground y de los fanzines del Paris de aquella época?

MEZZO: Viví aquellos días como una continuación del espíritu adolescente, fue una juventud llena de fiestas y rebeldía. Ahora creo que he madurado y estoy haciendo un trabajo para adultos pero entretanto creo que aprendí mucho: de **Crumb**, de **Shelton**, de **Williams**... Tengo la impresión de que mi dibujo se ha vuelto mucho más clásico pero reconozco que aprendí mucho de mi periodo de búsqueda underground e incluso diría que, si hoy por hoy no queda nada de underground en mi estilo, sí que mantengo un cierto espíritu de contracultura. En el trabajo que hago con **Michel** siempre queda algún rastro de ese tipo.

¿Y tu cómo te introduces en el mundo del cómic?

PIRUS: No lo sé. Supongo que como soy un poco vago quería encontrar una profesión tranquila –risas–. Pero después me fui dando cuenta de que tenía que esforzarme si quería llegar a alguna parte.

Comienzas tu carrera profesional en la célebre Metal Hurlant. ¿Cómo llegaste allí?

PIRUS: Entonces yo era dibujante y había dos revistas, Metal Hurlant y Rigolo, pero esta última duró muy poco tiempo. Les mandé un pequeño dibujo y lo publicaron en el correo de los lectores. Después si que comencé en Metal Hurlant, con un estilo de dibujo un poco parecido a los cartoons de los años 30. Y poco después hice un álbum escrito por **Jean Pierre Dionnet** que se titulaba *Rose Profond*. Mi experiencia en esta obra fue estupenda pero me sentía un poco frustrado porque quería contar mis propias historias. Y fue más o menos por aquella época que conocí a **Mezzo**.

***Rose Profond* se publicó en L´Echo des Savannes. ¿Por qué cambiaste de revista?**

PIRUS: No eliges cambiar de editor, son las circunstancias las que te empujan hacia un lado u otro. Fíjate, después de doce años, hemos vuelto **Mezzo** y yo a trabajar ahora para L´Echo des Savannes. Y yo pensaba que después de *Rose Profond* no volvería a hacer nada con ellos.

MEZZO: Yo concibo de esta manera la libertad de los autores. Hay que multiplicar las oportunidades con los editores, porque quedarse con uno solo en exclusiva es muy peligroso. Nosotros, los autores, somos la materia prima y ellos son los que editan y solo eso.

PIRUS: El problema siempre acaba siendo el dinero. Lo difícil es encontrar un editor que quiera pagar, porque editores sin dinero hay un montón... Vivir de esto es difícil. Ya que lleva mucho tiempo y trabajo realizar una obra y luego los editores tardan mucho en ponerlo en marcha y a pagarlo. Y seguir trabajando gratis a los 40 años ya no puede ser.

- JE VEUX UN PLIPIEN, DIT LE PRÉSIDENT
- JE N'EN AI PAS, RÉPOND LE CHAT
- VOUS EN TROUVEREZ SUR PLIP
- ON NE M'EN DONNERA PAS UN COMME ÇA, DIT LE CHAT POLICIER
- ÉCHANGEZ-LE CONTRE L'OISEAU NOIR, TERMINE LE PRÉSIDENT, VOUS SAVEZ BIEN

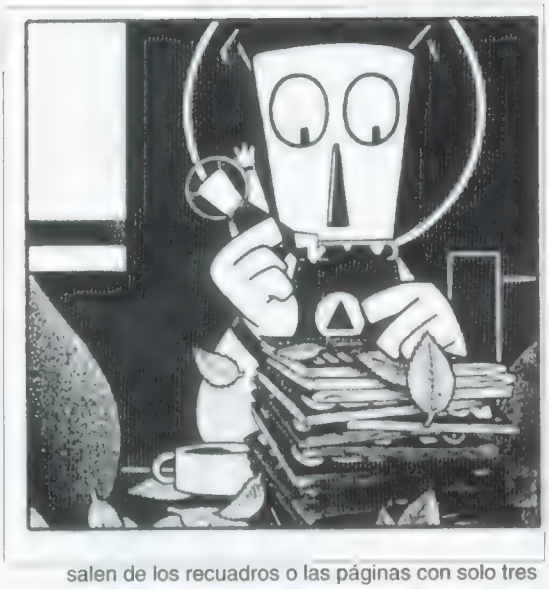
Viñeta de *La Planète Rectangle* de **Michel Pirus** Delcourt 1995

¿Como fue vuestro primer trabajo juntos?

MEZZO: Nos conocimos por un amigo común llamado **Max** –no el dibujante español– y la primera historieta que hicimos juntos fue para la revista de tipo recopilatorio *Margerin présente*. Hicimos una historia de cuatro páginas que tuvo un éxito inmediato, al menos ante la crítica. La publicación se basaba en historietas de humor a color pero nosotros hicimos todo lo contrario: presentamos una historia en blanco y negro y muy poco divertida. Es decir, dándole la vuelta a todo. Y a continuación comenzamos a hacer los trabajos que después se publicaron bajo el título de *Un mundo extraño*.

Esta serie de historias recuerda a los EC Comics ¿no? Son historias breves con un final inesperado, hay misterio, crimen e ironía... También la estructura visual es similar.

PIRUS: Si, tienes razón en la comparación. Yo no me daba cuenta mientras lo hacía pero después me lo han comentado varias veces más. La estructura narrativa que adopté entonces es la que he seguido utilizando porque me interesa mucho esa disposición de las viñetas en forma de parrilla, aunque en realidad la mayor influencia proviene de *Watchmen*. Odio los dibujos que se



Viñeta de *Astro Dog*, de **Michel Pirus**. Album *Comix 2000*. L'Association, 1999.

salen de los recuadros o las páginas con solo tres viñetas. Además, cuando nunca has escrito guiones y tienes que elegir un tipo de estructura es más fácil empezar con esta, que puede parecer rígida pero ayuda mucho a construir un guión.

MEZZO: Tener un marco tan limitado permite trabajar mucho mejor , crear con una libertad mayor. A mi me gusta dibujar con unos límites muy definidos. Y tampoco me gustan las cosas que se salen de las viñetas porque me parecen menos claras y legibles. PIRUS: A mi me encanta meter las cosas en un marco: cuando escribo me gusta esta estructura, cuando dibujo también. Y me gusta mucho hacer fotos para poder encuadrar las cosas. Seguramente se trata de una enfermedad mental –risas–.

MEZZO: En mi opinión hay muchos dibujantes que dibujan por puro placer pero les importa muy poco el guión. Y esto no puede pasar en un cómic, hay que ser legible, la historieta es diferente de la ilustración: estos autores utilizan la historia como una coartada para dibujar, lo cual me parece inmaduro. Yo cuando dibujo intento apoyar el guión y someterme a sus reglas, no complacerme a mi mismo. Porque para hacer eso ya están mis trabajos de ilustración.

El tratamiento de estas historias es por otra parte más literario que cinematográfico ¿no?

PIRUS: Si. Y hemos publicado hace poco otras dos historias de este tipo en El Víbora, *Crash* y *Hallorave*, donde hemos vuelto a utilizar este estilo tan denso.

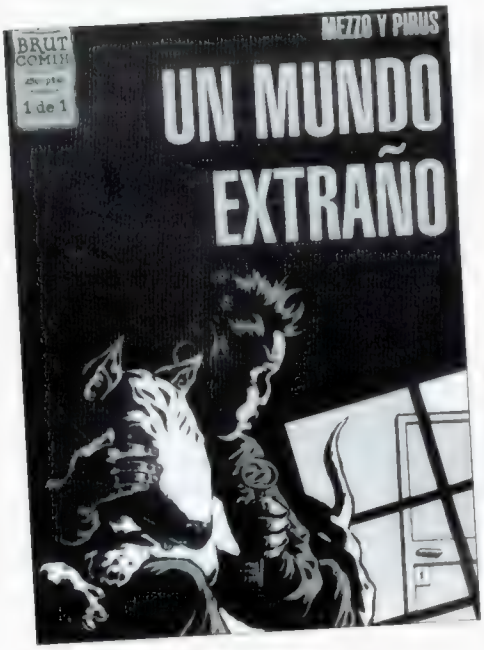
MEZZO: Ahora me doy cuenta de que en *Un mundo extraño* hay una evolución cronológica o psicológica: son historietas que empiezan con personajes infantiles, después son adolescentes y ahora son adultos. Quizás estoy haciendome un psicoanálisis barato –risas– pero así compruebo la evolución de mi estilo.

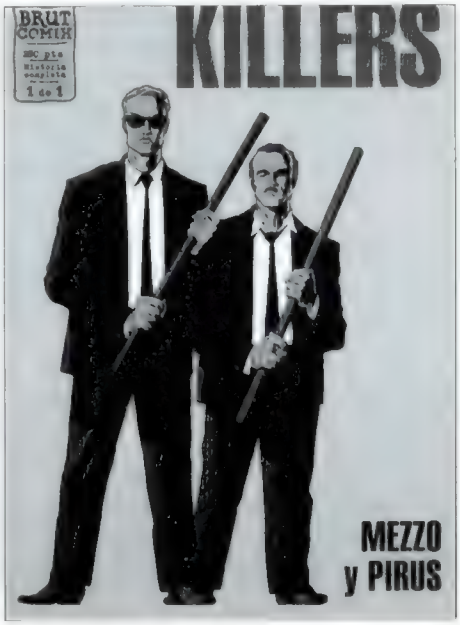
Hablemos de *Los Desesperados*. Ese flashback desde el catastrófico final remite un poco a la película de Kubrick ***Atraco perfecto* ¿no?**

PIRUS: Si, también lo comentó **Ramón de España** en un artículo. Pero no estoy de acuerdo, porque cuando escribí *Los Desesperados* tenía a mi alrededor varias influencias más y no solo esta en particular. Más bien me propuse hacer un western mecánico, o sea, con coches en lugar de caballos.

En esta historia parece que importa menos la violencia física que la tensión entre los personajes.

PIRUS: No lo había pensado de forma consciente pero sí que predomina la tensión psicológica. En realidad, todas nuestras historias la tienen. Cuando escribo, me gusta fijarme en los pequeños hechos, en los gestos. Hacer una historia en





SONIA Y SU MADRE ESTABAN EN EL SOFÁ. UNO DE LOS HOMBRES. EL JEFE, ME PARECIO. ESTABA DE PIE, FUMANDO. AL OTRO NO LO VI.
PERO PUDE OIR COMO LO DESTROZABA TODO. LOS PLATOS CON CIERVOS PINTADOS SE ESTRELLABAN CONTRA EL PARQUET.
CUANDO TODO ESTUVO ROTO, SALIÓ EL OTRO HOMBRE Y COGIÓ A SONIA. ELLA SE RESISTIÓ, PERO ÉL ERA DEMASIADO FUERTE. EL JEFE SE QUITÓ LA CHAQUETA.
LUEGO EMPEZÓ A GOLPEAR A SONIA MIENTRAS EL OTRO LA SUJETABA. PRIMERO LA ABOFETEÓ.
Y A CONTINUACIÓN LA EMPRENDIÓ A PUÑETAZOS, CADA VEZ MÁS RÁPIDOS Y MÁS FUERTES.
HASTA QUE LA PEGARON, CAER AL SUELO.

Viñetas de *El mundo extraño de* **Mezzo y Pirus**. La Cúpula, 1998.

base a detalles banales encadenados: un cenicero que se cae, por ejemplo. Y extraer la tensión psicológica de ahí. O sea, intento alejarme cada vez más del policiaco en sentido estricto.

MEZZO: A nivel de dibujo es más difícil hacer surgir esa tensión de esta manera que mediante la acción visible. He notado que en los cómics de acción el dibujo no va muy lejos, por lo que no me interesa mucho. Por ejemplo, el dibujo de la fantasía heroica me parece muy pueril y creo que cualquier dibujante puede hacerlo, incluso los malos. En cambio, un gesto, una conversación, una atmósfera, es mucho más difícil de transmitir. Exige más al autor.

En esa exageración o distorsión física de los personajes ¿se puede hablar de expresionismo?

MEZZO: Cuando empecé a dibujar estaba influenciado por el expresionismo alemán. En mi opinión, los dibujos de **Chester Brown** forman parte de esta corriente. En *Los Desesperados* tenía tics de este tipo de dibujo, hacía demasiados trazos y me parece un poco adolecente cuando lo miro ahora, con la distancia del tiempo. Pero gracias a **Michel** y a lo que me imponen sus guiones he evolucionado hacia un dibujo que tiende a la ausencia de expresión, que se hace más literario y permite sostener el guión todavía más. Ahora me horroriza la sobreexpresión o los gestos exagerados, cada vez hago a los personajes más rígidos. Y además, ese tipo de sobreexpresión me parece una excusa para ocultar los fallos. Ahora me influye más **Chris Ware**; es decir, mi dibujo no se parece al suyo, lo digo en el sentido de la sobriedad y la síntesis. Incluso un trazo de ordenador me puede llegar a inspirar, pero ya no tengo nada que ver con **Otto Dix** o cualquiera de aquellos autores.

En *Killers* parece haber un cierto fatalismo, cosa evidente en *Los Desesperados*, ya que los protagonistas parecen condenados desde el principio. Supongo que eso no implica ninguna moraleja del tipo *el crimen no compensa* ¿no?

PIRUS: Es difícil contestar a este tipo de preguntas. Un lector puede ver esto en la obra, claro está, pero cuando yo la escribo no puedo planificar esto, simplemente me sale de esta manera. Me resulta muy difícil analizar psicológicamente mi propio trabajo. Porque ya escribir es como una especie de análisis, ¡por lo que si además tengo que volver a analizar ese análisis...! Lo que inten-

to hacer en *Killers* es captar un fragmento de la vida de los personajes, que igualmente podría haber sido de diez días antes, ya que este momento en particular no era especialmente importante, solo quería reflejar un trozo de sus vidas, una serie de hechos encadenados. Si luego los lectores encuentran un sentido o le dan una interpretación a esto es cosa suya pero yo no quiero enviar ningún mensaje. Me siento un poco como un artesano, como un ebanista que hace un mueble: si se tiene en pie es que está bien y si se desploma es que ha fallado. Lo cual ocurre a veces, por cierto. Solo busco un poco de armonía y que el trabajo realizado *se sostenga*.

Ahora mismo estoy realizando una continuación de esa historia, con los mismos personajes, pero lo hago despacio y cuando tengo tiempo; la verdad es que me relaja y además ahora el tema de los editores me lo tomo con más filosofía que antes: sé perfectamente que a un editor le puede gustar un trabajo tuyo en un momento dado y posteriormente dejarte tirado con él.

Viñetas de *Killers* de **Mezzo** y **Pirus**, en la edición española de La Cúpula, 1996

Dibujar la aventura de Plip *La Planéte Rectangle* ¿significó un descanso mental por el hecho de volver a un universo más ingenuo?

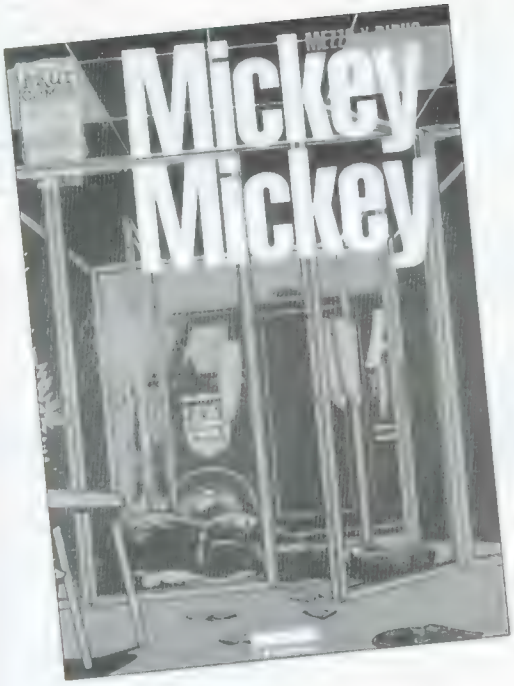
PIRUS: Cuando hice esta obra no pensaba en hacerla especialmente para los niños, no me planteo realizar algo para un sector determinado. Ocurre que al presentárselo al editor fue él quien me dijo que era un libro infantil. Pero si yo me planteo hacer un álbum para niños –o para adultos, o de terror...– entonces me quedo bloqueado. Es una historia que tiene un punto naif pero también contiene elementos un poco negros. Yo tengo un buen recuerdo de este trabajo, lo malo es que cuando se editó no fue publicado en el formato adecuado ni en color, pero me gustó volver a dibujar porque hacía mucho tiempo que no lo hacía.

Creo que "*Mickey, Mickey*" tiene el montaje más complejo de todas vuestras obras: es fundamental el tiempo, la elipsis, la planificación... ¿Cual fue el grado de participación de cada cual en ello?

PIRUS: Todo estaba en el guión pero no estoy muy contento con el resultado. Para mi hay fallos, me parece demasiado complicado, la estructura es algo caótica y queda coja en algunos momentos. Lo que ocurrió es que el editor, Delcourt, quiso leer la sinopsis del guión antes de publicarlo y yo odio que la gente sepa lo que voy a hacer de antemano. Este editor suele hacerlo a menudo, pide la sinopsis y luego se la da a leer a todo el mundo. Entonces yo intenté hacer algo completamente diferente a lo que le había enseñado. Pero me doy cuenta de que lo compliqué todo; es como la comparación que hacíamos antes: el mueble que construí, cojeaba.

MEZZO: Es un poco paradójico. Porque este es el álbum más trabajado, el más conseguido de los tres.

PIRUS: Hay algunos momentos buenos, algu-



nos diálogos que funcionan muy bien, pero en general prefiero olvidar esta obra. Además, en la reseña del catálogo de Delcourt aparecen los nombres que di en la sinopsis pero que luego cambié a la hora de escribir el guión. Lo cual demuestra que los editores no se leen sus propios productos.

Utilizaste una técnica puntillista para la historieta de *Astro Dog* que publicaste en el volumen *Comix 2000*. ¿Ha tenido alguna continuidad este curioso personaje?

PIRUS: Me gusta mucho ese estilo hiperrealista, casi fotográfico, que resulta ser una influencia de **Drew Friedman** aunque sus personajes no sean animales. Es el estilo que estoy utilizando para la continuación de *Plip* que he mencionado antes. El problema con esta técnica es que es muy lenta y yo tengo que dibujar la historieta completa en mi casa antes de llevársela a cualquier editor para ver si lo publica. Pero estas páginas de *Astro Dog* fueron un trabajo puntual y no han tenido ninguna continuidad.

Vuestra producción es pequeña. ¿Es porque vuestro trabajo es lento o porque os dedicáis a otras actividades al margen?

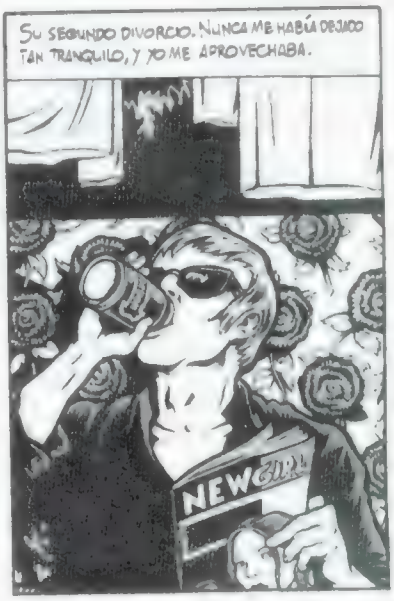
PIRUS: El ritmo de publicación de nuestro trabajo se debe más bien a los editores porque, como dijimos antes, ya no es cuestión de hacer historietas gratis. Hay una realidad económica evidente: el dibujo de **Mezzo** es muy trabajado, casi se parece a un grabado, y en estas condiciones hacer unas treinta páginas al año no es prácticamente nada. Hay autores como **Sfar** o **Trondheim**, por ejemplo, que pueden hacer cuatro o cinco álbumes al año, lo que significa que cobras cuatro veces por anticipos. Y este no es el caso. Aunque ahora estamos mejor, porque con Albin Michel cobramos puntualmente.

MEZZO: Yo estoy en contra de una productividad excesiva, cosa que he notado en algunos autores que parecen enfermizos. Porque producen, producen y producen, dejando de lado algunas cosas importantes. Conozco a dibujantes dotados que se pasan el día dibujando sin más pero mi forma de trabajar no es esta; para mi, el dibujo es un sufrimiento y el trabajo que hacemos juntos **Michel** y yo exige mucha energía. Es muy estructurado, aunque quizá no se vea en el resultado final, pero requiere mucho tiempo. Yo, desde luego, no puedo vivir solo del cómic y por eso hago muchas otras cosas a la vez. Aunque veremos ahora, tras haber firmado con Albin Michel: cobrar de forma regular te da más energía y entusiasmo.

¿Cuales son vuestros proyectos actuales?

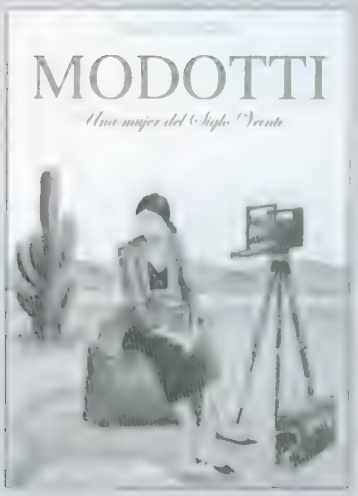
PIRUS: Todavía no tiene título pero publicaremos el año que viene un álbum con Albin Michel, con las historietas que están apareciendo en El Víbora. Son historias independientes pero tienen un hilo común entre ellas; al final los personajes se entrecruzan hasta formar un pequeño mundo. Aparte de esto, yo estoy trabajando con **Charlie Schlingo**, que escribe el guión, en una historieta sobre un pato que no corre ninguna aventura y al que no le ocurre nada. Estoy haciendo el dibujo con ordenador, es muy geométrico, de línea clara, y no se parece nada al de *Plip*. Además, me dedico a mis hobbies. Es decir, hago fotos en la calle y en este terreno me gusta mucho el trabajo de **Robert Frank**, un autor que tuvo un libro muy famoso en los 50 titulado *Los americanos*. Me resulta más espontáneo que **Cartier Bresson**, aunque también este me guste bastante.

MEZZO: Yo además sigo haciendo paralelamente trabajos gratis para pequeñas revistas o fanzines del mundillo underground, en el que me gusta tener un pie. Lo hago por placer y porque me encanta ese universo tan especial.



Viñeta de *Hallorave*
Mezzo y Pirus
El Víbora, 2002

Queremos tanto al cómic



Modotti. Una mujer del Siglo Veinte
Ángel de la Calle
Sinse Ntido

Obviemos comprensibles motivos dictados por la amistad o la compartida dedicación a la revista que cobija estos párrafos: el autor de *Modotti* cimenta el álbum con virtudes objetivas suficientes para justificar el presente comentario y otros sin duda de mayor enjundia.

Como toda obra que nace de una pasión obstinada y paciente, la extraña biografía de esta ciudadana del mundo ha requerido un proceso de gestación laborioso y longevo, una historia que también forma parte de la propia historia que se narra. **De la Calle** se aleja aquí de la aparente frivolidad de *Mar y Mari* pero persiste en su acercamiento al universo femenino. Travestido en autora cómplice en el primer caso, pertinaz investigador en el que nos ocupa. El resultado es un álbum de difícil clasificación genérica: biografía sui-generis, relato de misterio, slice of life, retrato de una época...

No es para menos, a tenor del rico material que maneja. Los años 20 del pasado siglo, en este primer tomo, componen un agitado y envidiable telón de fondo. El lugar, Ciudad de México, a la sazón un hervidero intelectual y político. Contexto en el que **Tina Modotti** fue un personaje femenino históricamente oscurecido, como tantas otras intelectuales y artistas ensombrecidas por sucesivos nombres masculinos. Fue actriz discreta, modelo arrebatadora y fotógrafa con especial sensibilidad y talento; también activa militante comunista e incluso agente secreta al servicio de Moscú. Por su vida pasaron en estos años figuras como **Diego Rivera**, **John Doss Pasos**, **Mayakovski**, **Orozco**, **Sandino**... Y por sus brazos, el fotógrafo **Edward Weston**, el muralista **Xavier Guerrero**, el general de la revolución **Hernández Galván** y el fundador del Partido Comunista cubano *Julio Antonio Mella*. Fueron días intensos, brillantes y difíciles, donde la aventura más incierta no respetaba el amor ni las ideologías.

Dos hechos ligados a otras tantas fechas sirven al responsable de este libro para iniciar el relato. Mil novecientos veintinueve: **Mella** es asesinado en los brazos de **Tina**; un día cualquiera de los ochenta: el autor del álbum descubre por primera vez un retrato de la olvidada fotógrafa. Son sendos flashbacks, causantes de recuerdos expansivos como piedras que generan ondas entrecruzadas en un estanque.

Hay un mucho de historia reciente, por tanto, una investigación rigurosa que sin embargo no abruma con la tiranía del dato ni el exhibicionismo documental. Ya que el vigor de la historia reside menos en el despliegue escenográfico que en la ambientación emocional.

Adepto al género negro como es **Ángel**, tampoco ha podido sustraerse a la faceta detectivesca que transpira el caso **Modotti**; es decir, su alter ego dibujado indaga un misterio con crímenes de por medio. Con ambiciones, deslealtades, pasiones y muerte, en realidad los ingredientes canónicos del género. Todo lo cual motiva una aventura contenida en otra, porque el autor recupera su propio pasado a la vez que la protagonista.

Si fuera necesario mentar los referentes conscientes en esta obra, destacaría la figura de **Eddie Campbell**, reconstructor de vivencias propias y ajenas en su indispensable *Alec*. En ella también la intensidad surge de la peripecia intimista. Aunque sin duda predomina la sombra de **Art Spiegelman**, una evidencia no solo palpable sino lúcidamente asumida por **De la Calle**. Lo es, obviamente, en el quehacer gráfico y en el modelo de página adoptado. En ese dibujo sintético, preciso en la información y ajeno al esteticismo, que se diría casi feista en un acercamiento superficial: no en vano el Pulitzer y el asturiano dieron sus primeros pasos en los terrenos del underground. Tales premisas plásticas están presentes en el autor de *Modotti*, sí, que sin embargo las redefine para sus propios objetivos. Por ello, el tramado es más apasionado, formando texturas inesperadas y densas que incluso llegan a sustituir a la mancha negra; son rasgos entrecruzados en un aparente caos que, como la trama vital de **Tina**, cobran sentido contemplados a cierta distancia.

Pero también, y en esto consiste arañar más allá de la evidente *superficie*, el autor asimila sensatamente de **Spiegelman** la indispensable mecánica narrativa. El relato prima sobre el inútil alarde visual o sobre cualquier espectacularidad que sustraiga el ánimo de una cotidianidad a la vez gris y fascinante. Más rica que cualquier fabulación. Un engranaje técnico que **De la Calle** hace suyo para componer un relato fluido y disperso como los más naturales acontecimientos, porque la vida –la de cualquiera– no sigue un esquema dramático ni novelesco.

Al igual que en *Maus*, la reivindicación de la memoria es crucial, Pero donde el americano plantea un desarrollo lineal y cronológico, el álbum de Sinsentido apuesta por un estimulante juego de

construcción y deconstrucción. Compone un rico mosaico vital cuyas piezas, incompletas y por ello sumamente valiosas, encajan entre sí con la precariedad de la memoria dispersa.

Huelga mencionar el cuidado en la edición y el diseño de la obra, nota que caracteriza todo producto surgido de la factoría comandada por **Jesús Moreno**.

El segundo tomo guiará los avatares de **Tina** y del lector a través de los años 30, los días de **Neruda**, **Machado** y la guerra civil española... Otro fragmento de ese siglo XX finiquitado y ciertamente indisociable de historias como la de **Tina Modotti**.

Yexus

Spiderman: El hombre araña
Varios autores
Editorial Planeta

Hay ocasiones en las que ocultar o negar la evidencia de las cosas es la forma más segura de complicarnos la vida. Ya de niños posponíamos la fatídica entrega de las notas escolares, para fechas más favorables que los sempiternos viernes o inicios de periodos vacacionales, que solían ser los momentos elegidos por nuestros pérfidos profesores. Tras sudores fríos, al ver cómo nuestra madre posaba su mano sobre la enciclopedia donde habíamos escondido el boletín; tras súbitos atragantones al comentar nuestro padre que acababa de estar con fulanito, y con el burro de su hijo que había dejado tres; y tras cerrar la boca delatora de nuestra hermana con promesas y chucherías múltiples, llegaba el temido momento de la verdad... y al final no se producía ningún muerto por eso de que hubieras suspendido ocho de un total de nueve, ¡bendita E.A.T.P.!.

El caso es que el eternamente joven Peter Parker, ya puede dejar de tragar saliva cada vez que su inquisitiva tía, le pregunta por el origen de esos moratones, arañazos y rostro desencajado con los que regresaba a casa tras pasarse una noche fuera. Nos imaginamos el descanso que supuso para la eternamente enferma May, el saber que su sobrino era un socorrido superhéroe, de esos que pueblan las avenidas neoyorquinas, y no un pérfido mutante o un aficionado al sadomaso, que no será por falta de moratones. Pero... mejor empiezo por el principio.

Corren buenos tiempos en las colecciones y proyectos arácnidos. Tras el relanzamiento en Norteamérica de todas las series relacionadas con Spiderman, relanzamiento que no alcanzó el éxito previsto, unos reajustes editoriales acertados y el excelente funcionamiento de la película basada en el personaje –a su éxito cinematográfico se unen los once millones de DVDs vendidos en EE.UU. en sus tres primeros días de explotación– han situado a los spidertítulos en un envidiable nivel creativo y de éxito. Situación que Planeta no dejó escapar, lanzando una colección prestigio, Spiderman: El hombre araña, que agrupa las tres series regulares del personaje ajenas al fenómeno ultimate: Amazing Spider-Man, Peter Parker: Spider-Man y Tangled Web.

De las tres colecciones, la que goza de mayor aplauso es Amazing, escrita por **J. M. Strazynski** y dibujada por un sensacional **John Romita Jr.** entintado habitualmente por **Scott Hanna**. **Strazynski** firma en esta serie los guiones más interesantes dentro de su irregular carrera como escritor de tebeos. Sus anteriores trabajos, desarrollados dentro de Top Cow y editados en España por Planeta, mostraban un autor con buenas ideas e inventiva, que flojeaba al mantener el interés argumental a lo largo de sus historias. Los 18 tebeos publicados de Rising Stars se resienten del sempiterno cambio de dibujantes, y presentan altibajos narrativos que le restaban interés a la obra, lejana la magia de los ocho primeros episodios. Midnight Nation contaba con el innegable imán del dibujo de **Gary Frank**, la trama se volvía desaborida en algunos pasajes, arquetípica en otros y quebrada en su resolución. Con todo, **Strazynski** ha concentrado desde su irrupción en el medio gran atención por parte de los analistas y aficionados. Para otro momento y otro lugar, dejamos una reflexión sobre cómo creadores que son cola de león en la industria cinematográfica, y se convierten en cabeza de ratón en la del comic-book.

Aunque **Strazynski** y **Romita** comenzaron su andadura en el Amazing 30, Planeta optó por publicar en primer lugar el 36, inspirado en los inhumanos atentados que sufrió Nueva York el 11 de septiembre de 2001. El episodio, ajeno a la continuidad de la serie, presenta una sorprendente coincidencia con las políticas de justicia infinita y eje del mal defendidas por la administración **Bush**. El resto de los episodios presentan un enfoque literario armónico y equilibrado, centrado en la lucha vital de Peter Parker con las amarguras del día a día, y en su alejamiento del combate con enemigos extraordinarios. En El hombre araña 8, encontramos una historia que cambia la historia arácnida. La despistada Tía May descubre finalmente que su sobrino es el impopular Spiderman. ¡Atrás quedan esas historias en las que el ocultar su identidad era la mayor gesta de Peter!. El dibujo de **Romita** es de lo mejor que se puede encontrar actualmente en una serie regular de supertipos.

El equipo formado por **Paul Jenkins** y **Mark Buckingham** en Peter Parker: Spider-Man firma un interesantísimo trabajo. **Jenkins**, consciente de la sólida continuidad arácnida, centra su trabajo en el desarrollo de los múltiples personajes en historias en las que un Spiderman desenfadado –en la novena entrega les enseña el culo a sus enemigos– llega a desempeñar roles secundarios. Ambos han dejado de ser el equipo regular de la serie, aquí aun podemos disfrutar de su trabajo.

El mayor atractivo del producto reside en Tangled Web, serie cancelada en la actualidad. La colección funciona como una sucesión de miniseries o números únicos que vendrían hermanados por su reflejo del efecto arácnido sobre la gente que lo conoce. **Garth Ennis** y **John McCrea** firmaron las tres primeras entregas; **Greg Rucka** y **Eduardo Risso** la cuarta; **Peter Milligan** y **Duncan Fegredo** la quinta y sexta, desarrollando **Bruce Jones** y **Lee Weeks** de la séptima a la novena. El décimo número de El hombre araña sustituye a Tangled por el Anual 2001 de Peter Parker, escrito por **Fiona Avery** y dibujado con pericia por el español **Juan Román Cano**.

Aun quedan episodios de Tangled Web por disfrutar, aun quedan capítulos de **Jenkins** y **Buckingham** por leer, y estoy seguro de que a **Strazynski** aun le quedan personajes por sacar del armario, relaciones por recomponer y tías a las que intentar matar a disgustos. Para unos más de lo mismo, para otros unas historias excepcionales. Tú decides.

Nino Ortea

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Strange Kiss
Warren Ellis & Mike Wolfer
Dark Blue.
Warren Ellis & Jacen Burrows
STYX ediciones

El estado de dispersión que viven las escasas neuronas que pueblan *mi* páramo cerebral, me lleva a vivir la vida a destiempo: las respuestas me vienen a la boca cuando mi interlocutor ya no escucha, las ganas me llegan cuando a ella la invade la apatía, y las ideas para reseñar tebeos me surgen cuando reparo en la cantidad de polvo que los cubre.

Tal vez esto se deba a que uno pertenece a esa generación cuya adolescencia quedó marcada por el serial televisivo V, el cual contaba la llegada a la Tierra de unos amigables extraterrestres antropomórficos gustosos de vestir plástico ceñido, que eran en realidad unos lagartos

que albergaban aviesas intenciones dominadoras de la Humanidad. Ratones de chocolate, pegatinas de Teleindiscreta y tebeos sobre la serie mantuvieron vivo su recuerdo. Después vendrían producciones como El equipo A o El coche fantástico; pero no fue lo mismo...

La nefasta influencia de V no tardaría en manifestarse en mi gusto por dominatrices, vestidas en ropas ceñidas y carentes de todo vestigio de humanidad; ante cuya invasión mis seres queridos formaban un núcleo de resistencia, y al grito de *¿Quién es esa lagarta?* me interceptaban cada vez que la casualidad, o la mala suerte, hacían que me los cruzase en el pasillo, a horas en que las personas decentes comienzan, y no finalizan, su ciclo diario.

El paso del tiempo, y el desinterés que provoca en las depredadoras la carne seca, han alejado de mí el veneno de su cercanía; y el son de mi flauta no las embruja como antes.

Afortunadamente, la lectura de las historias planteadas por **Ellis** nos lleva a tiempos en los que las mujeres-lagarto eran seres mitológicos, y no realidades ingratas.

Los dos prestigios guionizados por el británico constituyeron la presentación de STYX, editorial patria entre cuyos valores destaca el acuerdo para publicar el material de la norteamericana Avatar. Este sello –que presenta entre su variado elenco de colaboradores, nombres tan variados como los de **Garth Ennis**, **Billy Tucci** o **Alan Moore**– se ha convertido en el patio de recreo de **Ellis**, dejando crecer en él sus proyectos más personales y delirantes. De hecho, es la casa que publica los artículos que el británico vierte en Internet, textos de temática tan variada como la muerte de **Stan Lee** en un accidente de fontanería en un mundo paralelo, o el apoyo a un **Eddie Campbell** víctima de la absurda censura australiana. En estos recopilatorios, titulados *From the Desk of Warren Ellis*, encontramos ilustraciones de sus colaboradores en los prestigios publicados por STYX: **Mike Wolfer** y **Jacen Burrows**.

Pese al acuerdo de exclusividad firmado por **Ellis** con DC, Avatar continúa presentando los nuevos proyectos del guionista ambientados en el mundo enfermo, cercano al de una película de **William Marsh**, donde deambulan los protagonistas de estos dos prestigios.

Strange Kiss, fue inicialmente publicado como miniserie de tres entregas, su éxito –sus ventas superaron a los de muchos títulos de Vértigo publicados simultáneamente– posibilitó no sólo su edición en prestigios y un volumen con los guiones de la serie; sino que la publicación de dos nuevas miniseries que mantienen el mismo equipo creativo: Stranger Kisses y Strange Killings.

William Gravel, curtido miembro de las S.A.S. británicas, se encuentra en esa gigantesca Gomorra en que se han convertido los USA. Allí, intentará vengar la muerte de un camarada gustoso de jugar con mantequilla, y que en respuesta a sus gustos sodomitas se quedó sin pilila y en estado similar al de su compatriota **John Hurt** en *Alien*. Unas calles repletas de lujuriosas lagartas, dispuestas a darte lo que deseas, no son freno para un William reacio al calor de la carne y fiel al frío del acero.

El tono de la obra no sorprenderá a los conocedores del trabajo de **Ellis**. La crítica social de Transmetropolitan, las amenazas extraterrestres de The Authority, y la acción de Planetary aparecen en este relato; pero presentados a un ritmo frenético e impregnados de un hedor a desencanto.

Dark Blue bebe de las mismas aguas. Desplegada como miniserie, fue recopilada en un prestigio y cuenta con otra revisitación, *Bad World*. Aquí el protagonista es un policía trastornado, Frank Christchurch, quien intentará dar caza en una alucinatoria realidad narcoespacial a un asesino inalcanzable en la realidad sensorial.

La diferencia entre tangible e imaginario, la frontera entre obsesivo t perturbado, o el paso de héroe a suicida, son presentados en un ritmo febril impregnado de vitriolo.

El dibujo en estas dos obras en blanco y negro, con una sorprendente riqueza de tonos grises, presenta un trazo muy comedido, alejado de la desmesura de los temas planteados. Tanto **Wolfer** como **Burrows** actúan como fotógrafos asépticos de unas situaciones propicias a los excesos. Sus plumas evitan el recurso fácil de cargar su tinta en los charcos de sangre y líquidos corporales que humedecen el relato.

Ambos volúmenes cuentan con textos introductorios del guionista, reproduciendo *Dark Blue* el libreto de **Ellis** para la primera entrega del proyecto.

Violencia explícita, sexo palmario y fantaciencia aviesa... Si el Dr. **Whertham** levantara la cabeza, se lanzaría a leer estos tebeos.

Nino Ortea

CSI: Serial
Max Allan Collins & Gabriel Rodríguez & Ashley Wood
IDW Publishing

Uno podría pensar que la vida de un investigador forense es muy aburrida, salvo si trabajas para el CSI de Las Vegas, en cuyo caso lo mismo te toca lidiar con un cadáver vestido de submarinista empalado en un árbol a cientos de kilómetros del mar, que investigar a que ritmo se descompone un cerdo muerto envuelto en una bata de señora, o, como en este caso, perseguir a un émulo de Jack el Destripador. Poco importa, porque al final Gil Grisson y sus chicos, al igual que la Policía Montada, siempre atrapan a su hombre simplemente conque este deje una mota de polvo en la escena del crimen.

En los EEUU no hay película o serie de TV de éxito que no acabe teniendo su correspondiente adaptación en viñetas y la aclamada CSI no iba a ser una excepción. En este caso, la grata tarea ha recaído sobre una independiente poco conocida por estos pagos, IDW Publishing, que se ha cubierto perfectamente las espaldas reclutando al guionista más idóneo para el trabajo, como es **Max Allan Collins**, un nombre que ya resulta más familiar al aficionado español gracias a títulos como Mrs. Tree, Batman o la más reciente *Road to perdition*, llevada al cine con *Tom Hanks* como actor protagonista. **Collins** es un escritor de novelas policíacas de serie negra metido a guionista de comics, y eso se nota en sus historias, construidas a base de argumentos cotidianos, que reflejan un profundo conocimiento del mundillo criminal y policíaco estadounidense. No es de extrañar, pues, que haya sido el elegido para llevar al comic las aventuras del investigador forense Gil Grisson y su esforzado grupo de ayudantes.

En Serial –calificada como una Novela Gráfica en cinco partes– Collins emplea un esquema muy similar al de los episodios televisivos: hay una trama principal que vertebra los cinco capítulos de la serie, a cargo de un psicópata que intenta reconstruir en Las Vegas el catálogo de crímenes de Jack el Destripador; pero a la vez aligera o anima dicha trama con otras más rutinarias, casi humorísticas, dando así la oportunidad de que todos y cada uno de los protagonistas tengan su papel. Para ello cuenta con la colaboración en el apartado gráfico de **Gabriel Rodríguez** –dibujo y tintas– que realiza un trabajo competente, casi fotográfico, a la hora de plasmar en viñetas el guión de **Collins** –que ya de por sí es casi cinematográfico, campo en el que el guionista no carece de experiencia–; mientras que las escenas *forenses* y las portadas corren a cargo de **Ashley Wood**, que las realiza con un estilo pictórico más cercano al de **Dave McKean** que al realismo que **Alex Ross**.

¿Qué aporta de nuevo el comic a la serie de televisión? Nada de especial. Hay que tener en cuenta que estos traba-

jos de, llamémosle *universo expandido*, no son más que un intento de aprovechar el filón de la serie madre, y rara vez añaden novedades relevantes a lo visto en pantalla. Ahora bien, eso no quiere decir que el comic no se sostenga por sí mismo. **Collins** construye un argumento emocionante con todo el encanto y ambiente de la serie televisiva, que **Rodríguez** y **Wood** plasman en imágenes para que el lector pueda disfrutar leyéndolas y releyéndolas una y otra vez. En cualquier caso, vistos los resultados iniciales, es difícil que cualquier seguidor de CSI salga decepcionado. O cualquier aficionado al comic policíaco que se precie. ¿Verá finalmente la luz en España? Ese es un misterio digno del mismo Grisson...

Alejandro Caveda

Thunderbolts:life sentences
Nicieza, Zircher y Adlard
Editorial Planeta DeAgostini

No estoy contento y os diré por qué. hace unas semanas, navegando por la red, me enteré de que Marvel tenía intención de cambiar el equipo creativo que durante los últimos años venía comandando con mano firme los designios de la serie Thunderbolts –**Nicieza** a los guiones, **Bagley**, ahora **Zircher**, a los lápices– poniendo al frente de la misma a no-sé-quién guionista y dibujante –sus familias sabrán disculparme– y darle la vuelta como a un calcetín a los planteamientos básicos que hasta entonces habían sustentado y dado interés a la serie – ya sabéis, lo de un grupo de villanos intentando reformarse y que les acepte la sociedad –lo de villanos haciéndose pasar por héroes para luego pillar a todo el mundo con el culo al aire fue la premisa ideada por **Busiek**, pero ya hacía tiempo que se había evolucionado de ese planteamiento hacia otros–. Por lo visto, ahora iba a ir de algo tipo *El Club de la Lucha*... ¡¡¿Mande?!!.

Sea como fuere recuerdo que pensé: *a temblar, ya me temo lo peor. A estos me los ultimatizan.* Pues no, majete. Ahora resulta que van y directamente igual la cierran, que todavía duele más, claro. Total, que después de leerme el último tomo que nos ha brindado Planeta que queréis que os diga, pues que lo voy a sentir mucho, y que si lo que faltaba por llegar a nuestro país –y que espero aún llegue– es tan bueno como éste, lo sentiré aun más.

Incluye el tomito de marras los nº 52 y 53 USA más el anual 2.001 del grupo y en el os podéis encontrar de todo. Para empezar una magnífica caracterización de los personajes, –se nota que **Nicieza** lleva tiempo compartiendo sus vidas y que los aprecia–, un dibujo más que aceptable [particularmente **Patrik Zircher** me gustó más en el especial de Iron Man: *La Edad de Hierro*, pero démosle cuartelillo que el chaval acaba de aterrizar; y **Charly Adlar** cumple honrosamente en el anual, en el que, por otra parte, parece que **Nicieza**, sabedor de que el fuerte de **Charly** no son las peleas ni la espectacularidad, plantea una deliciosa historia centrada en cuatro de los personajes, –Pájaro Cantor, Match-1, Piedra Lunar y Ojo de Halcón– que incluye drama carcelario –a los que vieran *Cadena Perpetua* o *Brubaker* creo que les gustará–, los problemas de la reinserción social; las dudas emocionales que todos hemos tenido alguna vez respecto a nuestra media naranja, ya sabéis, aquello de si de verdad la / le quiero o simplemente sigo con ella / él por rutina, si será la elección correcta, si nos llevaremos bien, sobre todo cuando llega la hora de afrontar el reto de la convivencia en pareja; las tentaciones que en algún momento de nuestra vida nos llaman a la puerta, las tensiones generacionales padre / hijo etc.., y en medio de todo esto alguna que otra peleilla que para algo estamos en un comic de tíos en leotardos –aunque en éste tomo, y en concreto en el anual, el spandex precisamente casi brilla por su ausencia–.

Los que no os hayáis comprado el anterior tomo –que también se os recomienda, faltaba más –, u os hubierais descolgado de la serie hace tiempo, lo lleváis un poco crudo para entender por donde van los tiros, pero así y todo merece mucho la pena. **Nicieza,** que en la factoría X tuvo un marrón de mucho cuidado tratando de hacer olvidar a los fans a papa **Claremont**, pero que en New Warriors o en Gambito le salieron unos tebeos más que potables, ha sabido partir de los bosquejos que **Busiek** le facilitó a su marcha para luego llevar a los personajes por los derroteros que a él más le interesaban haciendo de ésta serie una lectura muy agradable, llena de subtramas a cual más interesante, y en la que los personajes, quizá por no ser ésta una serie de relumbrón, no tienen miedo a crecer y evolucionar, evitando esa imagen de estancamiento, de que pueden pasar cincuenta números y aquí sigue pasando lo mismo, que impregna otras series que todos tenemos en mente.

La única pega que se me ocurre ponerle sea quizá referente al color aplicado al comic, bastante aceptable en el anual cuando sale de los estudios HI-FI Design, pero demasiado chillón para mi gusto cuando lo trata VLM en la serie regular. Pero claro amiguetes, esto no es Wildstorm o la franquicia X, aquí no están ni la **Laura Depuy**, ni el **Bucellato** ni nada de nada, así que a darse con un canto en los dientes y dar gracias de que no la pasen a glorioso blanco y negro, que como se enteren los yanquis de lo bien que vende por estos lares la Biblioteca Excelsior vamos apañados.

Y es que, tristemente, quizá precisamente por eso, por no ser una serie hot ni de fácil enganche para nuevos lectores, parece que tiene los días contados en la Marvel fashion y superguay de **Quesada**. Con lo que los que la seguíamos desde el principio, y a los que nos gustaba, salimos perdiendo. Una muesca más y van...

Iván Roces

Wake Up
Javier Rodríguez
Editorial. Glenat

Mario tiene 29 años, acaba de romper con su novia –o, más bien, ella acaba de romper con él– y está decidido a dar un giro radical en su vida, dejando su Asturias natal y trasladándose a Barcelona para escribir su tanto tiempo postergada novela y a la vez –aunque de una forma inconsciente– reencontrarse a si mismo. Sin embargo, las cosas no son tan sencillas, y Mario descubrirá que volver a empezar a veces supone también enredarse en nuevos problemas...

Wake Up –curioso título que, traducido del inglés, significa más o menos: despertarse o despiértate, lo que no deja de tener su lógica una vez que se ha leído la historia– es, hasta la fecha, el último trabajo publicado del asturiano **Javi Rodríguez**, un autor que compensa lo poco que se prodiga con el elevado nivel

de calidad que le imprime a todas y cada una de sus obras; calidad debida tanto a su talento como al hecho de trabajar preferentemente en lo que le gusta.

El resultado son historias como la que nos ocupa. Frente a la parodia futurista a lo **Alex de la Iglesia** que era *Love Gun*, en *Wake Up* **Rodríguez** opta por una historia y un entorno mucho más cotidianos, narrándonos, con los saltos temporales y flash-backs imprescindibles, un momento muy concreto de la vida de su protagonista, Mario López. Este es un joven del montón que atraviesa una mala racha y decide cambiar de aires para empezar de nuevo. Esta especie de *renacimiento* o punto y aparte se ve reforzado por el espectacular accidente que tiene durante la mudanza, en el cual pierde todas sus cosas. Como dice el autor, a través del personaje: Estaba en ese punto de la vida en el que eliges el camino a seguir. O te paras o sigues. O la palmas o te reinventas. Mario elige lo segundo.

Javi Rodríguez narra la aventura barcelonesa de Mario de una forma engañosamente sencilla, recurriendo a un lenguaje literario, organizando la historia en capítulos como si de una novela se tratase –¿tal vez esa novela que Mario no consigue acabar por más que se lo propone?–, cada uno de ellos con un título tan ambiguo y sugerente como el principal. No es casual que el primero –01– se titule *Mario despierta*; ni que el último –07– sea *Beguin the beguin*, volver a empezar, como la oscarizada película de **Garci**. En cierto modo, cada capítulo de la obra refleja un paso más en la evolución personal de Mario.

Como personaje, Mario es apasionante por su cotidianeidad. Al principio de la obra despierta nuestras simpatías gracias al desengaño amoroso y esa crisis de identidad que está experimentando; más tarde pasa a resultar antipático por la forma en que trata a Cristina, o como engaña a Heraclio con Violeta. Al final te deja con una sensación un tanto ambigua, porque Mario no es ningún héroe o modelo a seguir, es simplemente una persona, un ser humano normal y corriente, con sus virtudes y defectos. Así, tan pronto puede resultar agradable como parecer un tanto borde. **Rodríguez** le da incluso un simpático toque a lo **Woody Allen** en la figura de ese psicólogo con el que Mario habla de la vida y sus problemas, y que es invisible e inaudible para todos... excepto para el mismo Mario, por supuesto. ¿Se trata de una fantasía del protagonista? ¿Un recuerdo de un personaje real? ¿O más probablemente, un recurso del autor para que Mario nos cuente lo que le pasa por la cabeza sin que parezca que está alucinando? Tampoco importa, simplemente es otro detalle secundario más que contribuye a enriquecer la historia.

Wake Up es una obra que se disfruta y se lee de un tirón gracias a su sencillez, frescura y sentido del humor, combinados con una riqueza de matices que le dan un aire de sofisticada profundidad, todo ello arropado por un dibujo claro, de trazo firme, detallista sin caer en el recargamiento, a lo que hay que añadir el talento del autor para reflejar calles, ambientes y personas –Off the record, el que esto suscribe siempre ha opinado que **Javi Rodríguez** dibuja personajes femeninos como nadie–. A todo lo dicho hay que sumar la calidad del coloreado, que refleja perfectamente el tono vitalista de la historia, y el que la relación precio / calidad sea de las más razonables entre las que pululan ahora mismo por el mercado, todo lo cual la convierte en una opción de lo más interesante para quien esté cansado de crisis, mangas, enmascarados y macrosagas y prefiera relajarse con historias más cotidianas y a la vez estimulantes.

Alejandro Caveda

Hellblazer. Tiempos difíciles
Brian Azzarello y Richard Corben
Norma Editorial

El regreso del más genuino bastardo del Reino Unido –con permiso de las criaturas de **Garth Ennis**– viene a cimentar la progresiva y feliz recuperación de un mito contemporáneo para el universo de la viñeta: **Richard Corben**. Y lo hace formando eficaz equipo con uno de los más brillantes y novedosos guionistas del actual panorama norteamericano, **Brian Azzarello**, química creativa que también se materializa en esa revisitación de La Masa titulada *Banner*. Se trata de *Tiempos difíciles*, ciclo de cinco números con sabor inequívocamente americano tras una autoría mayoritariamente británica en la serie.

Al cabo de experiencias paranormales y místicas, el arco argumental escrito por **Azzarello** reconduce la trayectoria del personaje hacia su propio terreno, el mundano y realista género negro que tan acertadamente ha transitado en *Johnny Double* o *100 Balas*. Es decir, John Constantine ingresa en prisión por un crimen que no ha cometido. Y no siendo el género negro otra cosa que una aproximación a los recovecos del alma –preferiblemente los más recónditos– sin duda el subgénero carcelario proporciona una experiencia vital tan extrema que sirve para definir con claridad los límites de la naturaleza humana. Un subgénero argumental que, por cierto, ha proporcionado al cine títulos como *Brubaker*, *Fuga de Alcatraz* o *La leyenda del indomable* aunque no se haya prodigado con tal relevancia en la historieta –con excepción de la explosiva fuga de la Modelo perpetrada por Makoki–.

En su particular y esforzado descenso a los infiernos hace tiempo que Constantine tocó fondo literalmente, por lo que una estancia en la cárcel más dura del estado poco puede aportarle en materia de iniquidad después de su rendez-vous con el propio diablo. Ante los ojos del lector se despliega un mundo estructurado férreamente en bandos: los musulmanes, los negros, los neonazis, los moteros, los hispanos, los perpetuas o los propios policías. Una auténtica jungla humana regida por la violencia, el sexo, la traición y la muerte; en ella, el sosias de Sting asciende con celeridad en la escala social del establishment carcelario gracias a su dominio de las artes mágicas. Hasta que la crisis de una celda de castigo propicia una locura individual y colectiva que desemboca en un baño de sangre.

En realidad el presidio configura un microcosmos que actúa como parábola social del resto de mundo, de la propia vida. Es decir, una división en bloques de poder basada en la intimidación que origina una compleja estructura jerárquica y un equilibrio tan frágil como cambiante. A menudo en esta serie los elementos mágicos son una excusa –espectacular, eso sí– para profundizar en la torturada psique del protagonista y definir sus vínculos emocionales con el resto del reparto; más aún lo es en *Tiempos difíciles*, donde el horror proviene mucho menos de lo sobrenatural que de lo puramente humano y que se manifiesta con total intensidad en un grandilocuente y bien orquestado clímax. En Hellblazer, por otra parte, los principales lazos efectivos de Constantine no se circunscriben tanto al amor femenino como a la viril amistad con sus colegas, único anclaje con el lado más humano de esta perra vida. Amistad, sin embargo, manipulada e incluso traicionada en ocasiones, lo que motiva no pocos fantasmas en su cerebro y se convierte en motivo final de esta odisea carcelaria. Ya que el suicidio de su amigo Lucky es causa de la acusación de asesinato pero también de su autoinmolación en la cárcel, presa del complejo de culpa: típica historia, pues, de remordimiento, purgatorio y una redención muy sui generis.

Todo lo antedicho está narrado con agilidad y en base a un recurso tan consustancial al noir como es el uso de la primera persona –que cambia de sujeto en cada capítulo– y queda plasmado con el grado de realismo e impacto dramático propios del género. La preeminencia visual es evidente, por tanto, pero lo cier-

to es que el efectivo montaje se sustenta en un guión cuidadosamente estructurado.

Con todo, se alza inevitablemente como principal atractivo de esta obra el protagonismo gráfico de **Richard Corben**. Efectivamente, el genio de Kansas demuestra no haber perdido un ápice de su talento tras regresar al medio hace muy pocos años; lo confirman, además de la obra que nos ocupa, trabajos como *Cage*, *Aliens*. *Alchemy* o toda una novela gráfica para DC.

Intensidad narrativa y una certera puesta en escena caracterizan *Tiempos difíciles*. Más allá de la filigrana plástica que definía trabajos espectaculares, el dibujante se muestra aquí como un narrador puro y duro. No necesita del impacto visual de sus efectos tridimensionales o su inimitable técnica de color y texturas para poner un relato en imágenes con vigor incontestable. Se asemeja incluso a sus mejores tiempos del underground, cuando solo podía disponer de la línea y la mancha de tinta, privado hasta de las tramas mecánicas que sombreaban sus viñetas en aras de un coloreado a cargo de manos ajenas; en este caso, las de James Sinclair, que propone un cromatismo adecuadamente climático en su expresión de estados anímicos o espacios ominosos y fríos. El dibujo de **Corben**, en fin, obtiene los volúmenes con finos rasgos de plumilla y la iluminación mediante fuertes manchas que adquieren un sentido dramático en función de las necesidades argumentales.

Afortunado retorno, en cualquier caso, de un creador sexagenario en pleno uso de sus facultades, hecho que hoy por hoy no siempre configura la norma.

Yexus

Lobezno 1 a 3
Frank Tieri y Sean Chen
Planeta de Agostini

El número 173 de la edición americana de Lobezno marcaba el primer paso que nos llevaría hasta el redondo y extra de páginas número 175, en lo que conformaría una saga titulada *Los Archivos de Logan* que, cómo suele anunciarse en estos casos, marcaría un antes y un después en la historia del personaje. Aquí en España, los señores de Planeta de Agostini han decidido aprovechar el tirón extra que el ya de por sí más popular mutante Marvel iba a sufrir de nuevo con el inminente estreno de *X-Men 2* en las salas de nuestros cines, para comenzar una nueva numeración; detalle este bastante curioso, teniendo en cuenta que en los USA se anuncia también un nuevo número uno, coincidiendo con el principio de la etapa de **Greg Rucka** y **Darrick Robertson** al frente de la colección. ¿Otro nuevo número uno en España? ¿Quién sabe?.

Los Archivos de Logan nos cuenta como los personajes más cercanos a Lobezno, desde su gran amigo Rondador Nocturno, hasta sus casi padres adoptivos James McDonald y Heather Hudson, empiezan a ser víctimas de atentados. Por si fuera poco, uno de los inventos del departamento Arma-X -capaz de dejar sin sus poderes a cualquier mutante- ha sido dirigido al bueno de Lobezno, con lo que sea cual sea la amenaza, deberá hacerle frente sin ellos. Y la amenaza no es broma: ni más ni menos que dos de los enemigos más encarnizados de Logan: Rojo Omega y Dama Mortal, aliados con el más mortífero de sus adversarios: Dientes de Sable que, por si fuera poco, han logrado raptar y usar como cebo a su hija adoptiva. A partir de aquí, una lucha desesperada, a lo largo de tres números, por liberarla, salir con vida y, de paso, recuperar sus recuerdos perdidos, ahora en manos de Dientes de Sable.

El guión corre a cargo de **Frank Tieri**, un autor que sin hacer demasiado ruido ha conseguido hacerse un hueco importante en la historia del personaje.

Exceptuando a **Chris Claremont**, responsable de muchos años de historia de Lobezno, y a **Larry Hama**, posiblemente el autor que más consistencia y profundidad haya logrado darle al personaje en su etapa, el resto de escritores de la serie -**Skroce, Larsen, Ellis**....., han servido de mero trámite pasando sin pena ni gloria. Pero **Tieri** ha logrado devolver a Lobezno en cierta medida, aunque lejos de los dos autores mencionados, ese aire opresivo, atormentado y ese ambiente urbano, lejano de muchos otros superhéroes. Del mismo modo que le han hecho recuperar ese ser violento del que parecía haberse alejado en exceso y que tanto había sido santo y seña del personaje durante años.

En la parte gráfica tenemos a un **Sean Chen** ya habituado a la serie y a sus protagonistas, que cuenta la historia con soltura, pero que tampoco aporta nada interesante desde el punto de vista del dibujo. **Chan** es un dibujante sencillo, capaz de mantener a la perfección el ritmo mensual de una colección sin defraudar, por tanto, a sus lectores, pero que no enamora. Mención aparte, eso sí, merecen las portadas de los tres números de la saga, especialmente la tercera obra de **J.H. Williams**.

Lobezno siempre ha sido un personaje atormentado por el desconocimiento de su pasado, punto sobre el que han incidido con mucho cuidado y bastante acierto, casi todos los equipos creativos que lo han tratado y que, ahora, parece tener más claro gracias a la serie *Lobezno: Origen* y a los acontecimientos de la presente saga. Su pasado parece más claro, ahora queda un futuro marcado por la inminente llegada a la serie -en su edición española- del editor **Axel Alonso**.

Veremos que novedades aporta y, como ya he dicho, veremos que se hace en España respecto de la nueva numeración americana

Jorge Iván Argiz

Araia
Ricard Castells
Ediciones De Ponent

Urgencia de última hora para avisar de la salida de este libro de **Ricard** que recoge cuatro de sus historias cortas a color, realizadas antes y entremedias de sus libros sobre Lope de Aguirre y la serie Poco. Alguna ya publicada en condiciones diferentes, adquiere aquí su definitiva forma. Libro preparado por **Castells** y siempre aplazado, al fin ve la luz en medio del verano, que esperemos no sirva para que pase desapercibido.

Castells en plena forma, primando el uso del color y las búsquedas de otras fórmulas narrativas, que no las trilladas, para contarnos historias de soledad y de desapègo, cuando no de derrota asumida. Cuatro pequeñas joyas que no impresionaran a los amantes de la bisutería habitual, pero que los buscadores de otras sensaciones encontrarán merecedoras de meterse hasta el fondo de la mina de diamanats más asquerosa de Sudáfrica para salir con estps brillantes perfectos. Seguiremos hablando de este libro.

Angel de la Calle

Como anteriormente le sucedió a **Grant Morrison**, parece que **Peter Milligan** está alcanzando por fin la popularidad que su talento sin duda merece. Y la está alcanzando con una obra, X-Force, que aunque enclavada dentro del mainstream, no renuncia a ninguna de las características que han convertido a **Milligan** en uno de los más brillantes guionistas surgidos del Reino Unido –y ya se que eso es decir mucho–.

Su X-Force se instala desde su nacimiento en la polémica, en la constante mutación de personajes, en la provocación inteligente, yendo siempre varios pasos por delante de lo que el lector espera, la serie va poco a poco ganando adeptos y, haciendo bandera del cambio, se transforma en X-Statix y ahí sigue mes a mes, ofreciéndonos un producto de entretenimiento lúcido y nada complaciente, cuando al principio muy pocos daban un centavo por su continuidad. X-Force / X-Statix es casi 100 % **Milligan**; sin despreciar la labor de **Allred**, hay que reconocer que la serie funciona igual de bien cuando la dibujan **Darwyn Cooke**, **Duncan Fegredo** o **Paul Pope**; es el talento del escritor británico lo que la convierte en una mecanismo implacable capaz de hacerte reír, pensar y de helarte la sonrisa sin previo aviso. En España, a pesar de la tímida edición por parte de Planeta –un tomo con los primeros episodios en vez de convertirla en serie abierta- nos encontramos con que Fuerza-X se colocó entre los finalistas a Mejor Obra Extranjera en los premios el Saló de Barcelona, ¿quién lo iba a decir?

Paralelamente a su trabajo para la renovada Marvel, **Peter Milligan** ha seguido colaborando con DC Vertigo. Durante el verano del 2002 se publicó la novela gráfica en tapa dura *Human Target: Final Cut*, con dibujo de **Javier Pulido**, donde retoma al personaje de Christopher Chance, introducido esta vez en el mundo del cine, un mundo de mentiras donde se juega a ser otro, es decir un ambiente muy adecuado para el *camaleón humano*. *Final Cut* es otro fascinante juego de dobles sentidos, de personalidades cambiantes, de intriga creciente, pero aunque se queda cerca, no llega a alcanzar las cotas de calidad de su predecesora, la primera miniserie de Human Target.

La otra reciente colaboración de **Milligan** con Vertigo ha sido una historia englobada en la cabecera Vertigo Pop! Una colección de miniseries hechas por distintos equipos y dedicadas a ciudades. La primera fue *Tokyo* a cargo de **Jonathan Vankin** y **Seth Fisher**, se anuncia ahora *Bangkok*, y entre medias los cuatros episodios dedicados a *Londres* –el último publicado en Febrero de este 2003–, escritos por **Peter Milligan** con dibujos de **Philip Bond**, aunque en el cuarto **Bond** es sólo el entintador, encargándose **Warren Pleece** de los lápices, pero entre los dos consiguen mantener un estilo casi idéntico al de **Bond** en solitario, por lo que la unidad gráfica no se rompe.

La faceta de Londres que **Milligan** decide destacar es la relacionada con el ambiente musical, el pop, el rock, siempre presente en esta ciudad, de hecho el título de la historia, *My Generation*, nos remite al mítico himno generacional de **The Who**. *Vertigo Pop! London* es pues un comic con música rock de fondo, lo cual resulta ciertamente inusual –a pesar de la aparente conexión entre ambas manifestaciones artísticas– pero, sobre todo, es una oportunidad para que el autor de Enigma explore una vez más el tema que ocupa gran parte de su obra: la identidad.

Vertigo Pop! London
Peter Milligan, Philip Bond & Warren Pleece
DC Vertigo

por Germán Menéndez Flórez

Muy a menudo los personajes de **Milligan** se ponen máscaras, disfraces, operan su cara, cambian de cuerpo, sufren mutaciones, momificaciones, modificaciones.... ¿cuántos de estos cambios son necesarios para que un individuo deje de ser *él* y pase a convertirse en otra cosa? ¿dónde reside el rasgo que nos define como persona? En *My Generation* tenemos a Rocky Lamont, cantante, guitarrista y líder de The Idle Hands. Una noche de concierto de 1966 The Idle Hands borraron a los **Stones** –sí, ese grupo que aquí, y sólo aquí, llaman *los Rolling-* del escenario, ante la *resentida mirada de* ***Mick*** *y de un* ***Keith*** *demasiado ido para darse cuenta o para que le importara*. Esa noche definió a Rocky para siempre, fue la noche en que el mundo estuvo en sus manos. Rocky Lamont tiene ahora 60 años: una vieja rock-star con una hija rebelde que pretende ser artista, una segunda esposa mucho más joven que él y que dice ser capaz de ofrecerle a **Tony Blair** *la mejor mamada de su vida* si convierte a Rocky en Caballero del Imperio. Y mientras Rocky sigue recordando aquella noche del 66, encuentra olvidado entre las pertenencias de su etapa hippie una formula para conseguir sus deseos, una yerba que fumada en compañía es capaz de intercambiar tu cuerpo con el de esa persona. Rocky, con la ayuda de su segunda esposa, Trixie, elige su *nuevo cuerpo* Sean, un músico callejero sin talento pero muy atractivo al que Rocky se acerca con la disculpa de apadrinarle, producirle un disco y presentarle a Noel Gallagher. El cambio de cuerpo se produce –sin el consentimiento de Sean, claro está–, Rocky es ahora dueño de un cuerpo lleno de vitalidad con el que espera poder lograr una 2ª oportunidad, una 2ª carrera en la que desarrollar todo el potencial que él cree tener. Mientras tanto, Sean, atrapado en un cuerpo de 60 años, es encerrado en un manicomio y empieza dudar ¿sus recuerdos de haber sido otra persona son sólo fantasías dementes de una vieja estrella del rock, como dicen sus médicos? ¿quién es él en realidad? ¿Sean o Rocky que se ha vuelto loco?

Por otra parte, Rocky descubre que no es tan fácil ser una persona nueva, y se encuentra a sí mismo repitiendo errores y hábitos anteriores, aparte de tener que resistir los avances sexuales de su hija, desconocedora de que es su propio padre quien ocupa el cuerpo del guapo Sean; además, ¿por qué el single con el que pretende lanzar su nueva carrera como Sean se parece tanto a una vieja canción de The Idle Hands?, y ¿por qué siente celos cuando ve a su 1ª esposa –a la que engaño y despreció para casarse con Trixie– visitando y cuidando tiernamente el *cuerpo* de Rocky en el manicomio?

My Generation contiene toda la mordacidad habitual en **Milligan**, todo su cinismo, a veces brutal, a veces sutil, toda su capacidad para reflejar en sus guiones reflexiones inquietantes sobre la naturaleza humana, pero todo esto adquiere en esta ocasión el tono de una comedia amarga que incluso deja lugar para la esperanza, puesto que al final tanto Trixie como Rocky y Sean consiguen –aunque de diferentes modos- definir, encontrar su identidad. Quizá Rocky Lamont lo hubiera explicado así: *Es solo Rock'n'Roll y lumbago... pero me gusta*.

Vertigo Pop! *London: My Generation* es otra obra importante más que añadir al currículo de **Peter Milligan**, un autor que ya ha producido un buen puñado de los cómics más interesantes y turbadores de los últimos quince años y al que –quiero pensar que debido al desconocimiento del grueso de su producción- buena parte de la crítica española sigue considerando *irregular* !!??!!

Añadir, para terminar, que se anuncia una próxima serie abierta dedicada a Human Target –el Blanco Humano-, lo que va a significar dos historias escritas por **Peter Milligan** a la venta cada mes ¡Buenos tiempos para el comic!

Suplemento editado con motivo de las *VIII Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés*
1 al 14 de septiembre de 2003

Organiza: *Asociación Amigos de la Historieta de Asturias*
Testigo de excepción: *Fuencisla Rubio*
Coordinación Jornadas: *Jorge Iván Argiz, Angel de la Calle y Germán Menéndez*
Intérprete: *Diego García – Prensa: Rocío Orraca*
Cartel: *Victor Santos*
Colaboración en montaje de exposiciones: *JL Paraja y Carmen Fernández*
Colaboradores y management: *Alfonso Varela, Jesús Escotet, Abraham Fernández, Juan Manuel García*
José Alfonso Cobo y Roberto Noya
Patrocina. *Ayuntamiento de Avilés*
Colaboran: *Semana Negra de Gijón – Centro Comercial El Atrio – Fontegris*
Hotel Oficial: *Hotel Luzana* – Agencia de Viajes: *Ariastur*

BIENVENIDOS

a la octava edición

Lo más importante ante cualquier tipo de evento, sea de la característica y/o temática que sea, es tener presente que está hecho para el público y los participantes.

Este fue el espíritu que ha imperado en las *Jornadas Internacionales del Cómic villa de Avilés* desde su primera edición y que, desde luego, seguirá imperando: tener muy claro que nos encontrábamos ante un evento realizado por amantes del noveno arte, donde cualquiera podría vivir una experiencia agradable rodeado de algunos de sus autores favoritos, de la prensa y de los miembros de la organización.

Pronto conseguimos ser considerados, junto al salón de Barcelona como representante de la industria, como la otra cita imprescindible del calendario nacional y, ya desde el principio, las revistas especializadas al igual que la prensa generalista, se han expresado muy favorablemente en lo se refiere a todas las actividades que aquí se desarrollan para, año tras año, nutrir sus páginas de material obtenido en nuestra ciudad.

Pensamos que esta opinión favorable es el sentir del resto de aficionados españoles como así demuestra la excelente consideración general que notamos en nuestras asistencias a otros eventos similares, y como también viene a demostrar el hecho de que haya nacido más de un salón del cómic en otras provincias que se declara hijo espiritual del que aquí venimos celebrando.

Precisamente el saber que el viaje no será en vano y que la experiencia no resultará en absoluto decepcionante es lo que anima a que lectores de toda España se pasen unos días por Avilés para participar de un programa de actividades que reúne algunas de las mejores exposiciones –siempre de páginas originales y de propietarios legítimos– que se realizan en nuestro país; un curso de cómic que cuenta siempre con algunos de los autores más reconocidos como profesores; una serie de mesas redondas, charlas, presentaciones, ruedas de prensa y acalorados debates en los que la participación del público no sólo es bien recibida sino donde se da por supuesta y se considera necesaria.

Todo esto rodeado de proyecciones de videocine, maratonianas y ya famosas sesiones de firmas y dedicatorias e, incluso, un interesante partido de fútbol en el que participan algunos de los autores asistentes a las *Jornadas*.

Y es que los autores son el otro pilar básico sobre el que se sustenta el éxito de este festival de cómics. Una lista siempre cercana –generalmente superior– a la quincena de autores oficialmente invitados, sin contar a la otra veintena que se acerca por su cuenta decididos a repetir o a experimentar por vez primera el encanto de este evento. Una lista, decíamos, que comprende autores de las más variadas nacionalidades, estilos y tendencias, tratando así de que ninguna posible predilección quede sin resultar satisfecho por alguno de los autores asistentes. Siempre con la característica de que aquí los autores están cercanos al público, se puede hablar con ellos, acercarse a ellos, siempre sabedores de que el contacto entre el autor y su público es algo auténticamente necesario y que este tipo de festivales han de potenciar, alejándose de algunas políticas imperantes consistentes en edificar barreras en lugar de tender puentes de doble sentido.

Por todo eso es por lo que en Avilés se han gestado editoriales, se han cerrado contratos de autores españoles para trabajar en el extranjero, se han firmado colecciones foráneas para ser publicadas en nuestro país, se han conocido equipos creativos, se han creado eventos parecidos, y un buen número de iniciativas siguen surgiendo cada año. Y también es por eso, y porque creemos firmemente que este es el camino correcto, que estamos nuevamente ante el reto de ser nosotros mismos, sabedores de que nuestra labor es ayudar al visitante, informar y orientar. Vivir, en resumen, seis días rodeados de historieta. Tan sencillo y tan difícil como eso. Sin olvidar nunca que el objetivo primero por el que se hace una convención de cómics es para difundir y potenciar la Historieta como género narrativo de primer orden.

Gracias por venir. Seguro que os vemos el próximo año en lo que serán ya las VIII Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés.

Asociación Cultural
Amigos de la Historieta de
Asturias
Organizadora de las Jornadas

VIDEOCINE

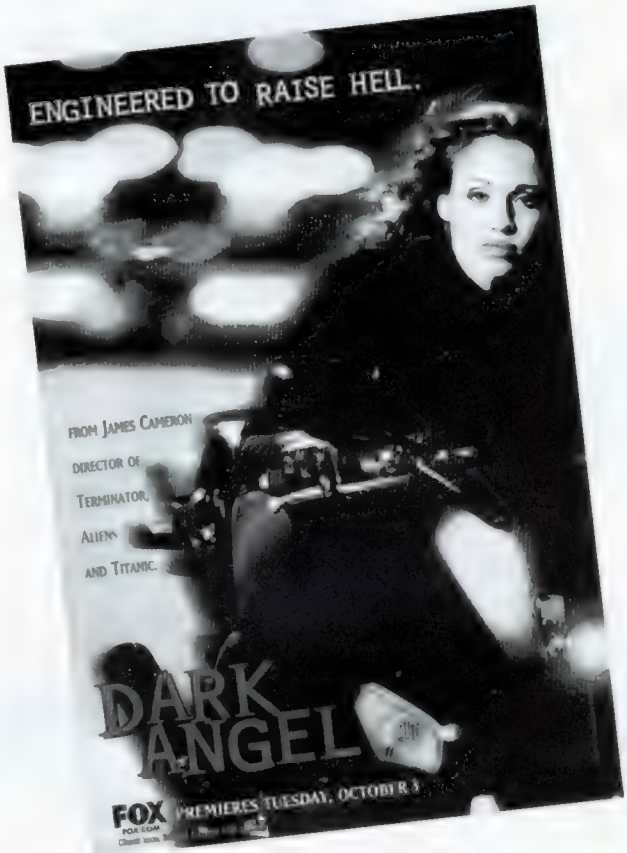
Un año más, como ya es habitual, los aficionados y curiosos presentes en nuestra ciudad durante estos días, podrán disfrutar de una selección de material que es prácticamente imposible de conseguir ver por otra vía, y que siempre tiene como protagonista al cómic como medio de expresión, a través de sus diferentes y a veces alocadas traslaciones al mundo audiovisual. Algo que, en los últimos años, se ha vuelto lo más habitual y no son pocas ni mucho menos las producciones de calidad y de no tanta calidad, que adaptan personajes de papel a la gran o pequeña pantalla. Algunas de estas obras (Spiderman, X-Men, Mutant-X, Hulk, Camino de Perdición.....) han estado al alcance del público masivo con todo lujo de promoción, pero otras no han llegado o no se han promocionado del mismo modo. Aquí es donde entran las Jornadas, que con una oferta variada, harán especial hincapié en las adaptaciones para la pequeña pantalla, se acercarán al mundo del cortometraje y ofrecerán una película que hará las delicias de todos los asistentes.

De las producciones televisivas, cada vez de un nivel de calidad mayor y en ocasiones sin nada que envidiar a algunas producciones cinematográficas, podrán verse los episodios pilotos de Birds of Prey, Dark Angel y Spirit. Birds of Prey es una producción del pasado año, con todo lujo de medios, que adapta el cómic que Chuck Dixon escribe para la DC, y que se toma bastantes licencias y libertades, conservando aún así un alto interés.

Dark Angel ha sido una de las series revelación de la pasada temporada. Aquí podremos ver el episodio piloto, cuyo guión está firmado nada más y nada menos que por James Cameron, con las consabidas controversias de si está o no está inspirado más que levemente en el Cybersix de Carlos Meglia. Así nos lo contó el año pasado y ahora queremos que opinéis por vosotros mismos.

De Spirit, el imprescindible personaje de Will Eisner, poco quedaba ya por decir. Sin embargo, no demasiada gente sabía o recordaba que contaba con una versión de carne y hueso para la televisión. Versión que, por supuesto, podremos ver en Avilés.

Tras el cine y la televisión, ha sido el cortometraje el nuevo medio en recibir severas influencias del mundo del cómic. Como muestra se podrán ver Snuff2000, dirigido por Borja Crespo y que adapta la obra del mismo nombre de Miguel Ángel Martín, y Batman: Dead End, sorprendente y tan imprescindible como exótica producción de Sandy Collora, que nos muestra el mejor Batman visto en pantalla, junto a algunos otros personajes conocidos por todo el público.



Pero el plato fuerte de estas Jornadas no es sino el largometraje de Los Cuatro Fantásticos dirigido por el mítico Roger Corman. Producción de la que se han vertido ríos de tinta concluyendo con la afirmación de que no existía y de que todo lo visto era material de preproducción. Error. Un error que se podrá apreciar y disfrutar aquí para deleite de todos los asistentes. Os esperamos.

Jorge Iván Argiz

CURSO DE CÓMIC
la creación de personajes

9 al 12 de septiembre 2003

LA FORMACION EN LAS JORNADAS DEL COMIC DE AVILES

En Las Jornadas del Cómic de Avilés siempre se ha apostado por un interés formativo y didáctico, de modo que todos los interesados en acercarse al lenguaje y a la técnica del cómic pudiesen hacerlo durante unos días.

Así, tras un taller de cómic impartido en las dos primeras ediciones por Javier Rodríguez, en el que se comenzó desde un nivel muy básico hasta un curso de perfeccionamiento, se llegó hace dos años al curso de dos semanas de duración impartido por la escuela catalana JOSO, sin duda la más reputada y la mejor escuela especializada en la enseñanza de la narrativa y técnica del cómic. Para ello se contó con Jordi Sempere, José María Polls, José María Beroy y Mike Ratera: cuatro de sus mejores profesores y todos ellos conocidos profesionales del mundo de la historieta. Aquí abordaron todos los aspectos del proceso creativo, desde el guión hasta el acabado a tinta y la aplicación de las nuevas tecnologías.

En todas estas ocasiones, aunque se le ha dado su importancia al componente narrativo del cómic, se ha dado preferencia a su carácter gráfico, dirigiendo la formación a autores con conocimientos de dibujo, tratando de hacerles llegar la diferencia entre dibujar bien y hacer buenos cómics.

Así, el año 2001, se orientó el curso a la verdadera naturaleza del cómic: contar historias con su particular lenguaje. Para ello se contó con la presencia de dos guionistas de talla internacional como son el español Antonio Segura y el argentino Jorge Zentner, que a lo largo de los seis días que duró el curso enseñaron a los asistentes lo necesario para construir bien una historia, desde como concebir una idea hasta como realizar el guión técnico de la misma.

El año pasado, decidimos adentrarnos dentro del mundo del cómic paródico. Género este que siempre ha contado con muchos aficionados, llagando incluso a trascender más allá de los seguidores habituales del mundo del cómic. El curso tuvo dos asignaturas diferenciadas: una centrada en la parte del concepto y el guión paródico, y otra en las claves de este estilo de dibujo, que fueron impartidas por Lorenzo F. Díaz y por Enrique V. Vegas respectivamente.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Llegados a este punto, y a la octava edición de las Jornadas, hemos considerado incidir en el imprescindible aspecto de la creación de personajes, tratando aspectos que van desde como hacerlos creíbles e interesantes para el lector, hasta como representarlos gráficamente de un modo correcto y eficaz. Para ello, contaremos nuevamente con la participación del guionista y reputado teórico **Lorenzo F. Díaz** que coordinará el curso, y con cuatro profesores de concepciones historietísticas muy diferentes, pero que destacan por la fuerza de sus personajes y por la calidad de su trabajo. El clásico nacional e imprescindible de la historieta internacional **Esteban Maroto**, el reciente ganador del premio al mejor autor revelación del Salón de Barcelona **Víctor Santos**, el chileno de trazo vigoroso **Felix Vega** y el argentino y excelente creador de personajes **Horacio Altuna**. Todo esto sin descontar la más que posible aparición de alguno de los invitados a las Jornadas de este año. Un curso imprescindible tanto si has estado en los anteriores como si no.

EXPOSICIÓN

BARRY KITSON

Casa de Cultura

Una de las constantes de las Jornadas de Cómic de Avilés es el intentar mostrar, tanto a través de los invitados como de las exposiciones, las múltiples facetas que configuran el complejo mundo del cómic. Y el género de superhéroes es sin duda uno de los más importantes y representativos de este mundo. El autor al que dedicamos esta exposición, **Barry Kitson**, ha tenido en sus más de quince años de carrera la oportunidad de dibujar a algunos de los más importantes iconos del género, –Batman, Superman, la Liga de la Justicia, Flash, los Titanes... – y algunas de sus obras –como JLA Year One, Brave and the Bold o sus Titans– podrían usarse a modo de manuales de buen hacer dentro de este estilo de cómic por su claridad narrativa, su espectacularidad bien entendida y sobre todo por su forma de definir a los personajes.

Pero en esta exposición antológica que recoge lo más representativo de la carrera de **Kitson** se puede comprobar que también ha tocado otros géneros.

Como buen autor británico, **Barry** ha compaginado sus trabajos para el mercado americano con la realización de historias para 2000AD, con sus ambientes futuristas, amalgama de ciencia-ficción, terror y sentido del humor. Por cierto que fue una serie con cierto aroma a 2000AD, pero publicada por DC, la que nos dio a conocer a este autor por primera vez en España, una serie que todo aficionado que estaba allí a principios de los 90' recuerda con cariño y puede que cierta nostalgia, se trataba de L.E.G.I.O.N. Buena ocasión esta para reencontrarse con Lobo, Vril Dox, y su fuerza policial galáctica.

Estas páginas nos ofrecen también la oportunidad de comprobar sobre el papel –y nunca mejor dicho– la evolución de **Kitson** como dibujante.

Podemos enclavarle en lo que se ha dado en llamar *escuela inglesa* y que se caracteriza por una sencillez narrativa, un trazo limpio y una composición de página que busca más la efectividad que una inútil espectacularidad; y estos factores podemos encontrarlos ya en la obra de **Barry** desde el principio, pero había también cierta rigidez, cierto estatismo en sus planchas, que poco a poco ha ido perdiendo hasta alcanzar su actual fluidez.

El **Kitson** de Brave and the Bold, Titans y Empire es ya un historietista altamente eficaz, que sabe siempre que planificación usar para alcanzar su objetivo: contar una historia de la mejor manera posible.

También podemos ver en estas páginas uno de sus puntos fuertes, su manejo de las expresiones –que siempre fue notable– pero que ha mejorado a medida que su grafismo perdía esa rigidez que mencionaba antes.

Recién acabada su brillante etapa en los Titans, con su obra *Empire* –que cuenta la historia de un imperio que abarca todo el planeta,

sobre el que impone su *paz*– publicándose por fin tras muchas vicisitudes, y con interesantes proyectos en cartera –que quizá nos comente durante su estancia–, **Barry Kitson** esta viviendo su mejor momento creativo como demuestra en está exposición, que cuenta con la presencia del propio **Barry** para presentarla. ¡Para no perdersela!

Germán Menéndez Flóres

E X P O S I C I Ó N

ESTEBAN MAROTO

Casa de Cultural

La obra de un autor como **Esteban Maroto** es bien conocida por los lectores, españoles e internacionales, del cómic más popular.

Aquí podrá el visitante contemplar cartones originales del mítico último episodio de la serie *5 X Infinito*, uno de los hitos del cómic español y del Arte Pop de los sesenta. O la primera página de *Dax el guerrero*, quizá la más moderna serie de Heroic Fantasy que generó el cómic español en los años setenta. Es decir, que podremos ver los orígenes y los finales de las obras que lanzaron a la fama al autor madrileño; pero no nos detendremos ahí. El espectador podrá visualizar los dibujos originales que **Maroto** ha realizado para personajes de la tradición popular americana como Red Sonja, X Men o Conan.

Ejemplos del uso del color en portadas o muestras de algunos de sus trabajos inéditos, complementan esta muestra.

Y no podían faltar páginas de su más famoso trabajo para la editorial DC Comics, junto al guionista **Peter David**, *Crónicas de Atlantis*.

Es conocido el gusto de **Esteban Maroto** por los temas clásicos, no podía faltar aquí una adaptación de *El lago de los Cisnes*, en ocho páginas o un par de páginas de su *Salambo*.

Actualmente **Maroto** es uno de los dibujantes responsables del personaje Brendon, una de las estrellas de las publicaciones del más importante editor europeo de historietas el italiano **Sergio Bonelli**; también podremos contemplar páginas de ese trabajo.

Este repaso a vuela pluma deja muchas páginas de la exposición sin comentar, pero mejor que ustedes mismos, si tienen la suerte de estar la primera quincena de septiembre de 2003 en Avilés, se pasen por la Casa de Cultura y contemplen en vivo y en directo lo que la portentosa mano de **Esteban Maroto** ha sido capaz de hacer con, lápiz, tinta china y tubos de color.

Angel de la Calle

EXPOSICIÓN

MIGUELANXO PRADO

Centro Comercial El Atrio

Ocho años después de su participación en aquella ya legendaria primera edición de las Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés, regresa el autor más premiado de la historia del cómic español. Y vuelve trayéndonos una muestra de sus trabajos en una de sus facetas artísticas más conocidas, la ilustración. En algo más de una treintena de originales podremos apreciar la capacidad del creador gallego para transmitir sensaciones, críticas, desasosiegos, dejar preguntas en el aire o para recrear mundos propios antes desarrollados como narración en formato cómic.

El paseante por el hall del Centro Comercial El Atrio, que cada año se convierte durante 15 días en sala de exposiciones de una parte de lo mejor del cómic y la ilustración mundiales, podrá disfrutar en esta ocasión de los poderosos acrílicos del autor de *Trazo de Tiza*. De la majestuosa línea que bordea los ajustados colores del artista que escribió y dibujó *Tangéncias*. De la capacidad para la composición del firmante de la adaptación al cómic de *Pedro y el Lobo*. Del impagable sentido del humor del creador de la serie *Quotidianía Delirante*. Pero también podrá el espectador solazarse con sus magníficos trabajos para carteles, ilustraciones de cuentos infantiles, de artículos periodísticos, de postales para entidades, etc.

En estos trabajos de **Miguelanxo** podremos recorrer buena parte de su desarrollo como creador en los últimos años. Quizá, desde el punto de vista técnico, el efecto más visible sea la utilización del ordenador para finalizar algunas ilustraciones, lo que conlleva la desaparición física del original como tal. Quizá la dedicación al trabajo de creación de dibujos animados haya ayudado a su evolución en la parte gráfica de su trabajo. Con todo, el visitante podrá contemplar que, lo realmente importante, lo verdadero e intransferible, de estas plásticamente bellas obras, sigue siendo la portentosa capacidad de comunicación que el artista de A Coruña atesora. Esa milimétrica distorsión de la línea, ese matiz del color, esa situación de los personajes en el cuadro, ese protagonismo del paisaje, a veces acogedor, otras mórbido.

En definitiva, estas ilustraciones serán aun más placenteras para quien conozca sus libros de cómic, pero la satisfacción interior y la plenitud que sólo aporta el arte cuando es grande podrán ser apreciadas en trabajos como *Episodios Xacobeos*, *Lobo*, *Allá ellos*, *As troianas* o *Tanxencias*, por citar algunos pocos ejemplos de entre lo expuesto en El Atrio en esta octava edición de las Jornadas.

Unos trabajos que justifica un desplazamiento hasta el lugar de la exposición. Desde cualquier punto del planeta.

Angel de la Calle

AUTOR INVITADO

esteban MAROTO

Esteban Maroto nació, en 1942, en Madrid pero su vida profesional ha trascurrido casi completamente en Barcelona. Desde sus primeros pasos en el tebeo, formato cuadernillo, con los personajes Alex, Kahn y Kamar, hasta sus actuales trabajos para el mercado italiano con el personaje *Brendon*, una de las estrellas de la editorial más importante de europa en materia de cómics populares, Sergio Bonelli Editore.

En ese tiempo **Maroto** se ha convertido en la *única megaestrella española en el mundillo norteamericano de los cómics* –como aseguraba no hace tanto tiempo la revista americana especializada en historietas ComicsBooks Artists–.

Maroto se hizo internacionalmente conocido con sus historias para la serie *Cinco por Infinito*, que había creado junto con otros autores, pero que seguiría en solitario y cuya publicación en nuestro país, a finales de los sesenta, compartiendo tebeo junto al *Delta 99* de **Carlos Giménez**, conmovió el raquítico panorama español de aquel tiempo, haciendo de **Esteban Maroto** uno de nuestros autores más conocidos.

Los premios que aquellas historietas recibieron agrandaron aún más la figura del dibujante madrileño, por entonces encuadrado en la agencia Selecciones Ilustradas que dirigía **Toutain**.

Después vendría *La tumba de los dioses*, y también Wolf, con guión de **Sadko**, que saludaría a los lectores desde Drácula, la revista que a principios de los años setenta se convirtió, con sólo doce números, en un hito entre las publicaciones de historietas españolas.

Alma de Dragón sería el título de la historieta, que con destino a la revista Trinca, acercaría al cotizado dibujante nuevamente a los lectores españoles. Aquella historia no vería su fin en la mencionada publicación.

La internacionalidad de **Maroto** era incuestionable, y numerosos fueron los paises que publicaran sus trabajos. Las revistas de **Jim Warren** tampoco permanecieron ajenas al español, que realizó numerosos trabajos para Eerie, Creepy y Vampirella.

Desde sus comienzos como editor de revistas mensuales de ciencia ficción y terror, **Josep Toutain** incorporó a **Maroto** a sus sumarios y en libro le editaría *Dax el guerrero*, una de las obras más conseguidas de la carrera del dibujante, y buen ejemplo de como entintar. Este libro ha sido reeditado no hace demasiado tiempo por Planeta.

Tras multitud de trabajos menos significativos dentro y fuera de nuestro país, **Maroto** regresó, para presentarse a los aficionados más jóvenes, de la mano del guionista **Peter David**, y de la editorial DC Comics. con *Crónicas de Atlantis*, que daría paso a numerosas colaboraciones en editoriales americanas de todo tipo.

En las *Jornadas de Avilés* teníamos ganas de encontrarnos con este autor, y lo hicimos en la edición del año 2000, ahora vuelve, con exposición de originales incluida, este autor que despierta pasiones encontradas entre los fans, y que ha recorrido buena parte de la historia del tebeo español, o hecho desde España, siempre desde la línea de fuego y representando, como pocos, las grandezas y servidumbres de ese oficio del siglo XX que llamamos *dibujante de historietas*, y que tras una tan dilatada trayectoria sigue al pie del cañón como demuestran sus recientes libros de ilustraciones: *Urania* y *Wonder*, o el álbum *En Nombre del Diablo*. Toda una suerte para sus fans.

Angel de la Calle

AUTOR INVITADO

scott HAMPTON

Nacido el 10 de abril de 1959 en Highpoint, Carolina del Sur, **Scott Hampton** se ha convertido en uno de los autores más reputados y mejor considerados del cómic americano.

Si bien su estilo pictórico le hace un dibujante ideal para proyectos especiales, a lo largo de su ya dilatada trayectoria ha mostrado una característica destacada: su enorme capacidad para realizar obras verdaderamente diferentes entre sí, tanto en temática, como estilo, como en tipo de público al que van destinadas.

Ya desde su primer trabajo realizado en 1982 para Epic Illustrated, titulado *Godfather Dead*, **Hampton** mostró que pese a su técnica empleada, el resultado final era muy dinámico y su narrativa muy fluida, algo que otros compañeros de profesión no lograban tras años de dedicación al negocio.

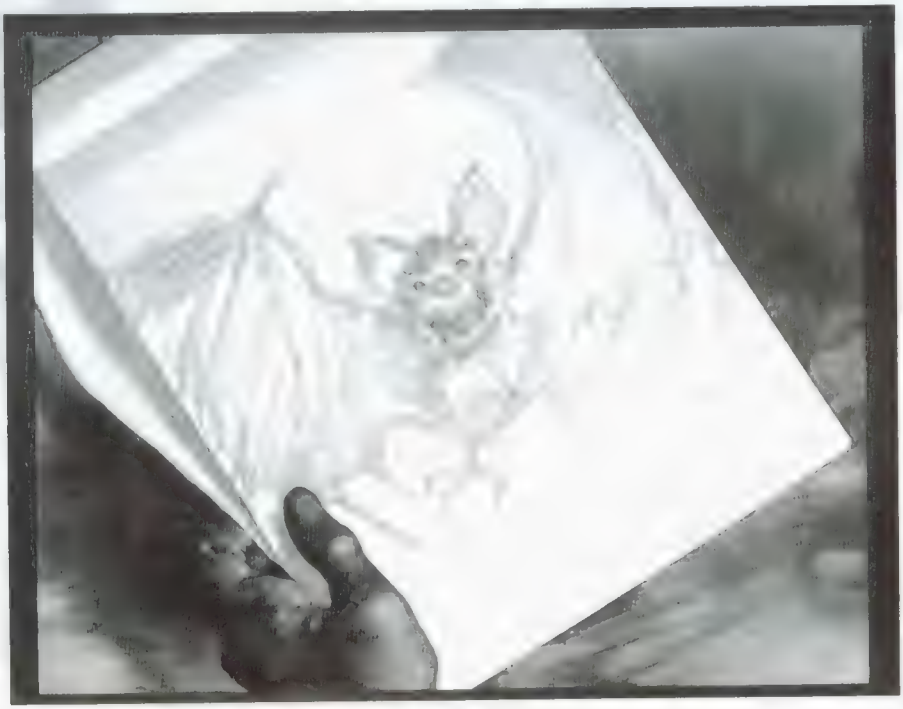
Los trabajos en esta primera época fueron sucediéndose con rapidez, y quizás por el propio gusto del autor hacia el género de terror, buena parte de ellos eran realizados para publicaciones de esta temática: Tales of terror y Tape the Vein en Eclipse; Epic Illustrated, Hellraiser o A1 para Epic; o Alien Worlds para Pacific, por citar unas pocas. También destacan entre sus obras algunas novelas gráficas como *Silverhells*, con el guionista **Bruce Jones**, o *Pigeons from Hell*, nuevamente para Eclipse, en las que iba ganando enteros como autor para público y crítica.

Sin embargo, fue *Batman: Gritos en la noche* la obra que le lanzó definitivamente al estrellato, permitiéndole trabajar con **Archie Goodwin** en un proyecto muy especial con El Hombre Murciélago que, dentro de las extravagantes aventuras que suele vivir contra personajes lo suficientemente grotescos como para pertenecer sólo al mundo de la imaginación, encontraba aquí su excepción en una historia que, aunque dramática y llena de acción, abordaba un problema dolorosamente real como son los malos tratos infantiles.

Los premios y las nominaciones iban cayendo, del mismo modo que las ofertas de trabajos tan interesantes como variadas, lo que le llevó a trabajar con los célebres personajes de Star Trek en una obra de ciencia ficción, y a realizar uno de los cuatro capítulos de las ya mítica serie limitada original de *Los libros de la Magia* con **Neil Gaiman** a los guiones. Uno de los episodios para *Destino:Crónica de unas muertes anunciadas* con guiones de **Alisa Kwitney**, ser el dibujante del relanzamiento de La Viuda Negra en compañía de **Devin Grayson**, o volver a encontrarse con Batman en *Batman: The Dark Knight Dinasty*, son algunos de sus últimos trabajos más destacados.

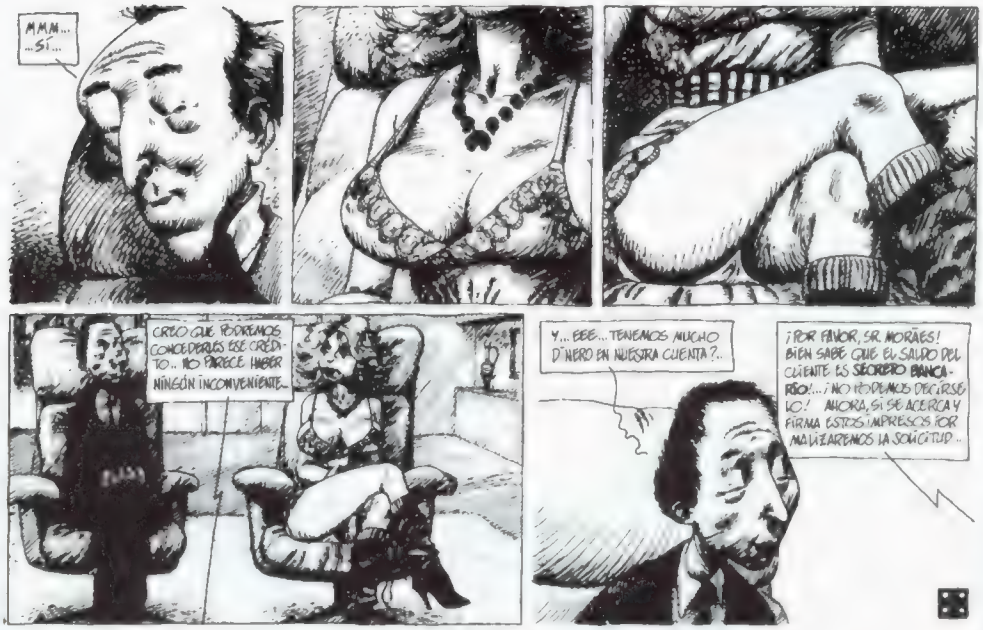
Y si hasta aquí hemos llegado, mucho más nos espera delante. En compañía del famoso escritor de ciencia ficción **David Brim**, aparecerá en octubre su trabajo *Life Eaters*, una historia en la que los nazis tratan de conquistar el planeta con la ayuda de las deidades nórdicas, en lo que se presenta como uno de los títulos de año. También alrededor del mes de octubre saldrán otros dos trabajos de **Hampton** con referencias bíblicas: *Bible:Eden* se titulará el primero y estará escrito por **Keith Giffen** y **Alec Lando**, y el otro será *Daniel*, que formará parte de una serie de historietas de varios autores con las sagradas escrituras como fuente. Un poco más adelante veremos un episodio suyo para Solo, la nueva serie de la DC Comics y *Spookhouse*, recopilatorio de historias de fantasmas de unas 250 páginas, en el que además de algunos de sus trabajos más famosos de esta temática, podremos encontrar también nuevas obras realizadas expresamente para este volumen. Sin duda muchas cosas como para perderse una charla que se promete intensa e interesante.

Jorge Iván Argiz



AUTOR INVITADO

miguelanxo PRADO


MMM... ...SÍ...
CREO QUE PODREMOS CONCEDERLES ESE CRÉDITO... NO PARECE HABER NINGÚN INCONVENIENTE...
Y... EEE... TENEMOS MUCHO DINERO EN NUESTRA CUENTA?..
¡POR FAVOR, SR. MORÃES! BIEN SABE QUE EL SALDO DEL CLIENTE ES SECRETO BANCARIO!... ¡NO PODEMOS DECÍRSELO! AHORA, SI SE ACERCA Y FIRMA ESTOS IMPRESOS POR MALIZARÉMOS LA SOLICITUD...

Miguelanxo Prado nació en 1958 en A Coruña.

Comenzó su carrera profesional con historias cortas en las revistas de Toutain Editor a comienzo de los años ochenta. Abandonó la carrera de arquitectura para dedicarse profesionalmente a l cómic, siendo su primera obra larga *Fragmentos de la Enciclopedia Délfica* a la que seguiría, también con temática de ciencia ficción, *Stratos*. Obras ambas en blanco y negro, son probablemente los dos mejores ejemplos de la narrativa de anticipación, en cualquier formato, realizados en la España anterior a los años noventa.

Crónicas Incongruentes significó la apuesta de **Prado** por el color. Historias de ocho páginas de humor crítico, andanzas cotidianas y desperfectos ilógicos. Recopiladas en libro significaron la entrada del autor en el mercado francés y europeo. Llegada al ámbito internacional que se confirmó con su siguiente obra *Manuel Montano: El Manantial de la Noche*, que recibiría el premio de Angulema. Premio que también recibiría su más conseguida obra larga hasta la fecha, *Trazo de Tiza*.

Mientras las obras largas veían la luz, **Prado** realizó historias cortas, dentro de la temática sugerida en *Crónicas Incongruentes*, esta vez bajo el título *Quotidianía Delirante*, de la que buena parte se publicó en la revista de humor El Jueves..

Paralelo a su trabajo como autor de cómics **Prado** ha desarrollado una exitosa carrera como ilustrador de cuentos, postales, carteles y columnas periodísticas, que el visitante a las Jornadas podrá examinar en la exposición que de originales de algunos de esos trabajos pueden verse en el Centro Comercial El Atrio.

Su obra, dotada de un profundo aliento poético, mezcla la denuncia y el amor a su galicia natal a partes iguales, y ha demostrado que es posible ser plenamente internacional y apreciado en cualquier país construyendo historias a partir de lo que se tienen más cerca. Dotado de una capacidad para el color endiablada y una línea vigorosa que salta de la caricatura al hiperrealismo, no le gusta ceñirse a un sólo estilo de dibujo, siendo cada trabajo un nuevo paso en su desarrollo artístico y una agradable sorpresa para el lector.

Prado incursionó en el mundo de la animación con sus aportaciones a trabajos tan señalados como la serie televisiva *Men in Black* o sus diseños en las más significaddas producciones de la TVG.

Enamorado del medio y defensor del cómic como formato narrativo y comunicativo de primer orden, **Miguelanxo Prado** creó y dirige una de las actividades de referencia del panorama de las convenciones genéricas en España, el Salón del Cómic de A Coruña, *Viñetas desde o Atlántico*.

Su último trabajo en formato cómic ha sido la realización junto al guionista británico **Neil Gaiman** de una historia del personaje Sandman para la editorial norteamericana DC Comics.

Paralelamente se reedita en España su libro más premiado *Trazo de Tiza* y el libro recogiendo toda la trayectoria de *Quotidianía Delirante*. Es sin duda el mejor momento para que regrese, con honores de estreno, a las Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés en las que ya estuvo aquella mítica primera edición

Angel de la Calle

AUTOR INVITADO

mike KALUTA

No era tan habitual, a principios de los años setenta en Estados Unidos, que un estudiante de Bellas Artes quisiera dedicarse a la historieta para ganarse la vida, ni que acabase reuniéndose con otros tres jóvenes dibujantes y creando un peculiar *Studio* en el que todos eran maestros y alumnos por igual. Aquel *Studio* estaba compuesto por **Barry Windsor-Smith**, **Bernie Wrightson**, **Jeff Jones** y el hombre que ahora nos ocupa, **Mike W. Kaluta**.

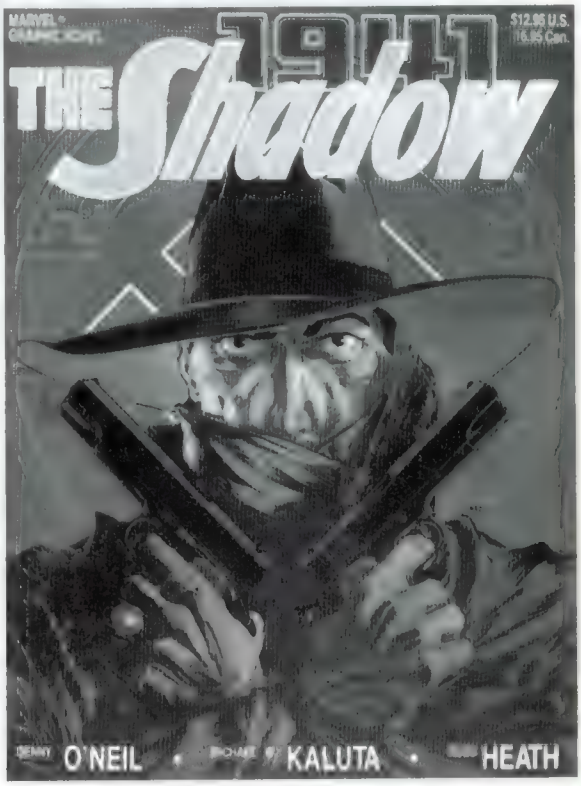
Kaluta nació en Guatemala, en una base norteamericana, en 1947 y, hacia 1967, conoció en un Salón del Cómic a otros dos aficionados: **Bernie Wrightson** y **Jeff Jones**. Los tres descubrieron que les interesaban los mismos autores y temáticas y ambos decidieron también dedicarse profesionalmente a eso de dibujar cómics. Y los tres habían publicado ya varias historias en distintos fanzines. Poco a poco fueron haciéndose un pequeño sitio en este mercado, en el caso de **Kaluta** ayudando a **Al Williamson** primero, publicando una historia homenaje a Carson de Venus, de **E. R. Burroughs**, y después ya con encargos procedentes de la editorial Charlton para que hiciese no sólo páginas de historieta sino también, y ésta ha sido una de las constantes de su carrera, las portadas.

Mike se instala con 22 años en Nueva York y empieza a trabajar para la Charlton y para DC, haciendo historias de amor, de ciencia ficción, páginas para la revista Amazing y bastantes portadas hasta que por fin llega su primera gran obra, *The Shadow* para DC. En esa colección vemos posiblemente el mejor **Kaluta** de esos años, entintando además en algunas ocasiones por **Bernie Wrightson** y demostrando el respeto y admiración por gentes como **Roy Krenkel**, **Al Williamson** o **Wally Wood** entre otros. Quizás *The Shadow* siga siendo hoy en día su trabajo más reconocido y apreciado, y el responsable de buena parte de su pronta fama.

Pero no es la única gran obra de **Kaluta**. Entre 1976 y 1980, a iniciativa de **Barry Smith**, se crea el *Studio* en el que es palpable el desarrollo conjunto de sus cuatro miembros. Tras aquella experiencia llega *Starstruck*, adaptación a la historieta de la pieza de teatro homónima de **Elaine Lee**, autora del guión.

Es seguramente a este proyecto, publicado en Heavy Metal, en una novela gráfica de Marvel, en seis números en el sello Epic o en Dark Horse, al que más energías ha dedicado y el que más veces ha retomado durante su carrera **Kaluta** es autor también del diseño de vestuario de la obra de teatro original.

Después de –y durante- *Starstruck* el autor sigue haciendo portadas, sobre todo para DC, e inicia una colaboración con Marvel, con portadas para series como Caballero Luna o Conan Rey. Curiosamente uno de sus primeros trabajos de envergadura en DC fue en *La Cosa del Pantano*, que dio gran popularidad a **Bernie Wrightson**, y uno de los más famosos en Marvel tuvo que ver con Conan, artífice de la popularidad de **Windsor-Smith**. Destaca así mismo, unos años más tarde la adaptación a la historieta que hace de la película *Abyss*, y, ya en los noventa, no podemos olvidar todas las portadas que ha hecho, sobre todo para colecciones de DC como Los Libros de la Magia, Aquaman o Batman.



Además de todo su trabajo de historietista y portadista, ha realizado diseños de producción para la película de *La Sombra*, para un proyecto de serie de dibujos animados basados en *Darkman*, portadas para cds de grupos como **Alan Parson's Project** y un montón de cosas más, entre las que destacarían sus dibujos para series de cartas o para manuales de rol. **Mike Kaluta** es historia viva del cómic y la ilustración y durante toda una semana estará con nosotros en Avilés.

Diego García Cruz

AUTOR INVITADO

terry DODSON

Hay quien piensa que de no haber sido por la pasión que *La Guerra de las Galaxias* despertó en **Terry Dodson**, jamás hubiese sido dibujante de cómic. Otros pensamos, a tenor de la evolución de su trabajo que de un modo u otro se habría acabando dedicando al mundo de las viñetas. En cualquier caso es cierto fue gracias a Darth Vader,

Luke Skywalker, Han Solo y compañía, que se animase a hacer un portafolio y a pasearse por las convenciones tratando de convertir su hobbie en profesión.

Así fue como la DC, en 1992, le asignó su primer trabajo para la serie de Los Nuevos Titanes, desde donde pronto saltó a la emergente Malibú para ser el dibujante regular de Mantra, con guiones de *Mike W. Barr*. Este título, le permitió acostumbrarse a un ritmo mensual de producción, así como demostrar que su habilidad para retratar chicas guapas podía competir con los mejores.

Varios trabajos esporádicos y recae en Marvel en los títulos de mutantes, lo que equivale a trabajar en el mejor escaparate posible. Números sueltos en series como Excalibur, Factor X o X-Force; acabar los páginas que alguien no había podido finalizar a tiempo, realizar alguna portada o encargarse de una parte concreta de una historia, fue suficiente para convencer a los editores de la compañía de que **Terry** podía competir en aptitudes con **Adam Hughes**, pero desde luego tenía una capacidad de producción mucho mayor para mantener el ritmo mensual durante el tiempo que fuese necesario. Así llegaron para él las series limitadas de Tormenta y la de Kitty Pride y Peter Wisdom.

Sin embargo fue en 1997 cuando Dodson logró dar un importante salto en el mercado, al ser nombrado dibujante oficial de Generación X. Serie en la que coincidió primero con **Larry Hama**, para posteriormente formar junto al guionista **Jay Faerber**, uno de los equipos creativos más importantes de la historia de la colección. A través de los muchos números que realizó, fue ganando en narrativa, limpiando su trazo mucho más –detalle en el que tuvo gran importancia su entintadora desde este trabajo en adelante, y esposa, **Rachel**–, a la vez que su forma de mover a los personajes era cada vez más adecuada y su gama de expresiones mucho más amplia.

Tras esta etapa en Marvel, y posiblemente decepcionado por como La Casa de las Ideas había tratado la serie, su siguiente paso profesional fue en la compañía rival, la DC Comics, concretamente en la serie regular de Harley Quinn, título que parecía adaptarse como anillo al dedo a sus características: una protagonista femenina, múltiples posibilidades de mostrar rotundas chicas –Catwoman, Hiedra Venenosa, Las Furias...–, un alto tono de humor como elemento importante en la serie y, por tanto, un desafío para la alta capacidad de nuestro autor para manejar la gestualidad de los personajes, a los que en esta serie, más que en ninguna anteriormente, hace actuar para el espectador con auténtica naturalidad, probablemente gracias a su gran amor por el cine. Detalle este que a menudo le hace incluir cameos de actores famosos por las viñetas de sus cómics.

Precisamente del mundo del cine vino su siguiente guionista: **Kevin Smith**, el célebre director de películas como *Clerks*, *Mallrats* o *Persiguiendo a Amy*, entre otras; que logró que **Terry** regresase a Marvel para realizar los cuatro episodios de *El mal que causan los hombres*, la serie protagonizada por la Gata Negra y por Spiderman, además en un momento en el que la primera de las películas del Hombre Araña apoyaba su alta popularidad. El guión, sin ser uno de los mejores trabajos de **Smith**, se benefició nuevamente de las características del dibujo de **Dodson**, para resultar uno de los trabajos más populares y celebrados del pasado año, lo que acabó de transformar a **Terry** en uno de los artistas favoritos de los lectores.

Desde entonces, todavía en Marvel, ha realizado varios números sueltos de colecciones como Lobezno o como Daredevil, hasta acabar siendo elegido como el dibujante del título central de la nueva línea Epic de la compañía. La serie limitada de seis números se titula *Trouble*. Mientras esperamos la edición española, acortaremos la espera charlando en vivo y en directo con el propio Terry Dodson sobre los pormenores de este trabajo y sobre su futuro cercano.

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

vittorio GIARDINO

Vittorio Giardino es uno de los dibujantes que llegaron a la fama en la Europa de los años ochenta, teniendo detrás de si una de las culturas de la historieta más ricas del continente, la italiana.

Giardino nació en Bolonia en 1946 y fue ingeniero electrónico antes de abandonar los cables por la historieta en 1978. Su primer trabajo sería *Sam Pezzo*, un detective al estilo clásico, que contaría con un dibujo de blancos y negros marcados con un trazo llegado de la *línea clara* y la admiración por **José Muñoz**.

Después llegó el personaje Max Fridman dado a conocer en la obra *Rapsodia Húngara*, en 1982, que le llevaría al éxito masivo, al uso del color y a la temática del espionaje en la época de entreguerras. Con Fridman de protagonista volvería a darnos otra gran obra *La puerta de Oriente*, otro ejemplo de narrativa del género de espías en cómic. Sus posteriores historietas eróticas, bajo el título de *Little Ego,* demostraron su maestría en el dibujo del cuerpo femenino; y los relatos breves, recopilados en España en dos volúmenes bajo el título de *Vacaciones fatales*, le confirman, en historias de cualquier número de páginas, como un narrador de primera fila en el cómic mundial.

Posteriormente el creador italiano comenzó otra serie, *Jonas Fink*. Esta vez nos trasladó el autor a la posguerra europea detrás del telón de acero, para contarnos la niñez y adolescencia del protagonista en la Praga estalinista. Editada entre nosotros en tres tomos por la editorial Norma.

Después de retomar nuevamente, y con un tono más conseguido su primera creación, Sam Pezzo, Giardino retomó a su querido Max Fridman para que su tercera aventura transcurriera en la Guerra Civil española. De esa larga historia han aparecido ya dos entregas bajo el título genérico de ¡No pasarán!

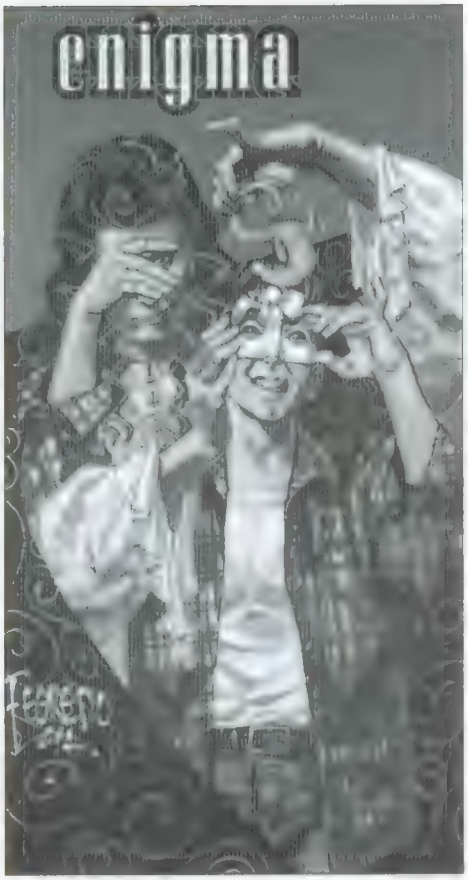
Señalemos aquí el cuidadísimo y minucioso dibujo de **Giardino**, que deudor en su evolución de la línea clara se ha visto enriquecido reforzado por la perfecta ambientación y una aplicación del color que refuerza los ambientes, gris y triste o soleado y festivo, según las épocas o situaciones que se nos narren. La gestualización y caracterización de los personajes es otro de los fuertes del dibujo de **Giardino**.

Por primera vez en las Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés, el maestro italiano nos hará partícipes de lo que vendrá y de lo que ha sido su obra, una de las más ricas del cómic europeo de los últimos años

Angel de la Calle

AUTOR INVITADO

duncan FEGREDO



La popularidad de **Duncan Fegredo** se ha visto muy incrementada con la publicación de *Persiguiendo a Dogma*, translación al comic de los personajes creados por **Kevin Smith**: Jay y Silent Bob; pero **Fegredo** no es un recién llegado, al contrario, es un artista ampliamente conocido y respetado en el medio, con una carrera de más de 15 años a sus espaldas y poseedor de un muy personal estilo que ha sabido hacer evolucionar para adaptarse a diversos géneros.

Para encontrar los orígenes de este autor debemos remontarnos a los años 80, cuando un profesor de la escuela politécnica de Leeds –donde **Fegredo** estudiaba– le encarga, como método de motivación para estudiantes problemáticos, la adaptación gráfica del poema de **John Milton**, *El Paraíso Perdido*. **Fegredo** se vuelca totalmente en el proyecto, ilustrando visiones de ángeles y demonios, experimentando con texturas y estilos.... y descubre que lo que quiere hacer en la vida es ser dibujante de cómics. Su primer trabajo es para Escape Magazine y poco después ya está en la editorial Fleetway, colaborando en las series New Statesmen y Third World War.

Y nos encontramos ya a principios de los noventa, en lo que sería el origen de la línea adulta Vertigo. Y **Duncan** fue llamado para pintar el nuevo proyecto de **Grant Morrison**: *Kid Eternity*. Años más tarde **Morrison** manifestaría: *Recomiendo seriamente a los gobiernos del mundo que consideren emplear a Duncan Fegredo como una fuente de energía alternativa*. Pronto se vio que el barroco estilo de **Fegredo** y sus ambientes psicodélicos y oníricos encajaban perfectamente con la estética de la línea Vertigo, lo que le lleva a encargarse de la miniserie *Enigma* que marcaría el comienzo de su relación con el guionista con el que ha realizado sus mejores trabajos: **Peter Milligan**. El equipo **Milligan/Fegredo** es responsable de tres obras fundamentales en el comic de los noventa: primero, la ya citada *Enigma*, y *The Face* –historias que a través del nervioso y quebradizo grafismo de **Duncan** y la peculiar e innovadora forma de enfocar la narración de **Milligan**, exploran de forma inquietante conceptos como los limites de la identidad humana o de la creación artística y como esta afecta y vincula a creadores y publico–; más tarde vendría *Girl* donde demuestran que puede hacerse una historia de critica social sin recurrir a un manido hiperrealismo.

Otros trabajos de **Fegredo** incluyen episodios de *House of Secrets* o *The Dreaming*, amén de numerosas historias cortas; y, ya fuera de Vertigo, *Batman Chronicles*, *Scarecrow* o *Grendel: Black, White & Red*. Pero este no es sólo un autor adecuado para historias *oscuras*; su estilo, cada vez más depurado, ha encontrado últimamente también acomodo en Marvel, donde ha dibujado, por ejemplo, *Reed Richards*, –con **Peter David**– y, de nuevo con **Milligan**, un episodio de la innovadora serie, X-Force, y la aclamada saga titulada *Flores para Rino*, dentro de Spider-Man's Tangled Web, –que en España hemos podido ver publicada dentro de los volumenes Spider-Man, El Hombre Araña– una despiadada historia de amor protagonizada por el más torpe de los enemigos del Hombre Araña. Más recientemente, y también para esta serie ha dibujado sobre guión de **Zeb Wells**, *Yo fui un Hombre-Rana adolescente*. **Fegredo** es también el dibujante de una curiosa miniserie, *Ultimate Adventures*, escrita por **Ron Zimmerman** editada este mismo año y que no parece haber tenido toda la suerte que se le auguraba.

Hay otro elemento que demuestra la versatilidad de este artista, y es su faceta de portadista. **Fegredo** ha dejado su sello de calidad en las cubiertas de series como Shade, el hombre cambiante o Lucifer, otras más mayoritarias como Shadow of the Bat, y series de Star Wars o 2000 A.D.

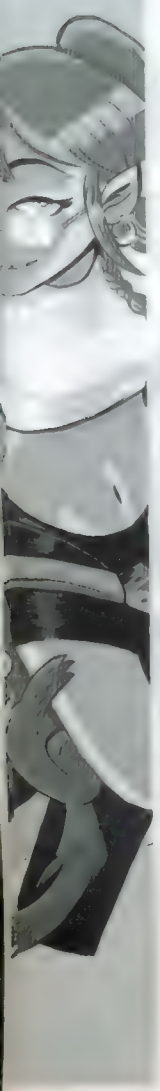
Un dibujante e ilustrador de lujo que está este año entre nosotros.

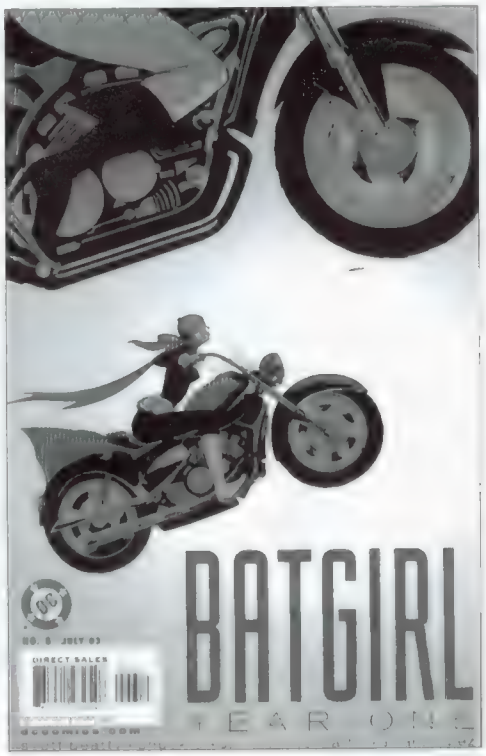
Germán Menéndez Flórez

AUTOR INVITADO

marcos MARTÍN

Uno de los últimos dibujantes españoles que han logrado asentarse en el competitivo mercado norteamericano ha sido **Marcos Martín**, al que los lectores españoles ya habíamos podido disfrutar desde 1993, año en el que empezó a trabajar como ilustrador para Cómics Forum, justo en un momento en el que dicha empresa aprovechaba el potencial de Planeta de Agostini para fomentar una hornada de autores que pudieran llegar a realizar trabajos de calidad para la editorial en lo que fue su línea Laberinto. Sin embargo, la desaparición repentina de dicha línea editorial causó que *Houdini*, el proyecto que tenía junto al guionista madrileño **David Muñoz**, no llegase nunca a ver la luz, pero a lo largo de los cinco años que duró su colaboración con Cómics Forum si que llegamos a ver numerosas portadas e ilustraciones de **Marcos** en las distintas series de la editorial, al igual que su participación en aquellos ya célebres Portafolios Mutantes que se editaban en las series con mayor número de lectores de nuestro país. Durante ese mismo periodo, y también para nuestro propio mercado, pudimos ver muestras de su trabajo en la revista de cultura Lateral y en los juegos de rol de la editorial Cronópolis.





A partir de 1998, y tras un periodo en el que **Marcos** se trasladó a vivir a Nueva York, comenzó su andadura en los USA con una colaboración en forma de historia corta con la guionista **Devin Grayson** –a la que el año anterior había conocido precisamente en Avilés– en el Batman Chronicles número 12. Trabajo este al que siguió un número de relleno de la recién estrenada serie de la JSA –casualmente su único trabajo en los USA lejos de los títulos que rodean a Batman– y una nueva historia corta titulada *Skullduggery* para el Gotham Secret Files número uno, con guiones de **Brian K. Vaughan**.

Punto de inflexión inesperado en su carrera significó su siguiente trabajo. Un aparente número de relleno, el número 81 de la edición americana de Robin, le hizo coincidir con **Chuck Dixon**, guionista al que debió impresionar muy gratamente –algo nada fácil a tenor de la dilatada experiencia de **Dixon**– ya que sería con él que realizaría todos sus siguientes trabajos. Comenzando con 18 páginas del cuarto número del *Robin: Year One* –que dibujaba el también español **Javier Pulido**–, uno de los episodios de *Joker: Last Laught* y el número 37 de Birds of Prey, pudiendo contar en estos dos últimos trabajos con las tintas de su amigo **Álvaro López**.

Tras este duro pero constante peregrinaje le llega su primer trabajo como dibujante regular. Nada más y nada menos que el dibujo de *Batgirl: Year One*, serie amparada en el éxito de la antes mencionada sobre Robin, en la que se narraban los primeros momentos de la vida de Barbara Gordon como Chica Murciélago. La atención de público y crítica era segura y el resultado resultó verdaderamente brillante, comenzando por unas portadas sugerentes –de diseños originales e inteligentes conceptos–, pasando por una narrativa fluida y una madurez de estilo ya notable, para acabar redondeando el trabajo al poder tener un mayor control sobre el resultado final, gracias a la colaboración de **Javi Rodriguez** en el color y nuevamente de **Álvaro** en el entintado. Sin duda tan sólo un nuevo paso en su carrera profesional y una llamada de atención a aquellos despistados que aún no se hubieran fijado en su nombre.

¿El futuro de **Marcos Martín**? Probablemente en DC –compañía para la que ha realizado hasta ahora todas sus colaboraciones–, pero este es un detalle sobre el cuál le podréis preguntar vosotros mismos a lo largo de estas Jornadas a las que ahora regresa como invitado de lujo

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

brian AZZARELLO

Aparentemente salido de la nada y sin apenas experiencia literaria anterior, **Brian Azzarello** se ha convertido en sólo cinco años en uno de los guionistas de comics más respetados y solicitados. Constructor de historias tortuosas, con sorprendentes giros argumentales, de despiadados retratos de perdedores y de manipuladores misteriosos que los utilizan para sus propios fines, dominador del diálogo como elemento expresivo, con gran habilidad para recrear el habla callejera, **Azzarello** destaca sobre todo en historias de temática criminal, y puede considerársele, junto con **Greg Rucka**, **Ed Brubaker** y **Brian Michael Bendis** como uno de los impulsores de esta renovación del género negro que estamos viendo en el cómic americano durante los últimos años.

Aunque **Brian** ya había demostrado su capacidad en algunas historias cortas para DC Vertigo, puede decirse que todo empezó con la publicación en 1998 de la miniserie *Jonny Double*, dibujada por el argentino **Eduardo Risso**, historia de un maduro detective con pasado hippie, y un tema de choque generacional como fondo. La pareja guionista-dibujante se compenetraron perfectamente y *Jonny Double* sirvió de banco de pruebas para un título más ambicioso: *100 Balas*, serie de ambiente negro y opresivo que nos presenta a personajes que lo han perdido todo y a los que se les da la oportunidad de consumar su venganza contra los responsables de su situación *límite*. Detrás de estos, y según la serie progresa, vamos descubriendo una trama que los vincula a todos. Estas *100 Balas* de **Azzarello** y **Risso** son ya uno de los títulos más aclamados y famosos del cómic mundial, popularidad que se extiende también a España.

Ya convertido en guionista de moda, **Brian** se hace cargo de la serie más veterana de Vertigo, *Hellblazer*, pasando a ser el primer guionista no británico que escribe las aventuras de John Constantine de forma continuada. **Azzarello** realiza 29 episodios durante los cuales seguimos a un Constantine más charlatán y manipulador que nunca en un periplo a través de lo más podrido y oscuro del alma norteamericana, incluyendo un peligroso vistazo a la parte más racista de la misma.

Estos éxitos han llevado a que nuestro autor se prodigue bastante, sin embargo toda su producción mantiene un alto nivel de calidad y compromiso personal. Entre sus otras obras habría que recordar el crossover *Batman/Deathblow*, o *El Diablo*, inquietante mezcla de western fantástico y terror psicológico. Mención aparte hay que hacer a la colaboración de **Brian Azzarello** con el mítico **Richard Corben**, grafista que está viviendo en la plasmación de los guiones de **Brian** una segunda juventud tanto en niveles de popularidad como creativos. Su colaboración inicial la encontramos en el primer arco argumental que el guionista hizo para Hellblazer, titulado **Hard Time**; vienen después dos obras para Marvel, **Banner** –aproximación de Azzarello al mito de Hulk– y, sobre todo, *Cage* donde se recupera al superhéroe del ghetto, Luke Cage, en medio de una lucha de bandas y que es quizá el mejor trabajo del equipo **Azzarello**/**Corben**.

Brian Azzarello lleva cinco años en la cresta de la ola, produciendo obras de gran interés y no parece que vaya a detenerse ahora, puesto que están a punto de aparecer en el mercado sus versiones de Batman –de nuevo junto a **Risso**– y del Sargento Rock –con dibujos del legendario Joe *Kubert*– y se comenta un proyecto que vinculará a **Azzarello** con **Jim Lee** y con Superman.

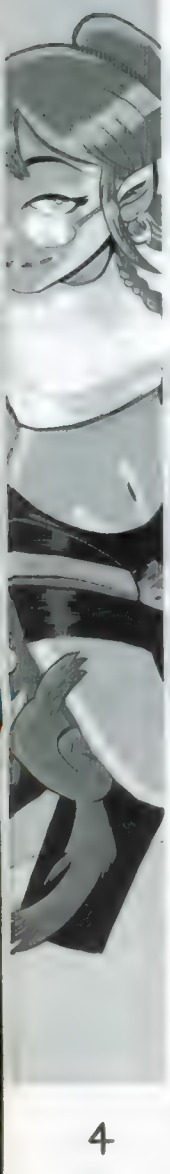
La presencia de *Brian* en las Jornadas es una excelente oportunidad de oírle hablar en directo de esos y otros proyectos, así como de conocer en persona a uno de los más influyentes escritores de cómic de este principio de siglo.

Germán Menéndez Flórez

AUTOR INVITADO

victor SANTOS

Tras un pequeño análisis lo que más llama la atención de **Víctor Santos** no es la rapidez con la que ha pasado de la autoedición a ser uno de los triunfadores del pasado Salón del Cómic de Barcelona, sino que lo más sorprendente resulta ser su nivel de compromiso y su voluntad de ayuda hacía cualquier nueva iniciativa o esfuerzo editorial que se produce dentro de nuestras fronteras. Probablemente porque aun están muy cercanos los recuerdos de un joven **Víctor** que, acabados sus estudios de Bellas Artes y en compañía de otros cuantos autores, valencianos en su mayoría, funda el sello 7 Monos, donde edita su primer trabajo: *Gaijin*, serie limitada de dos números repleta de tiros, sangre y mucha acción, sin olvidar unos toques de humor, que deja a las claras su pasión por el cine de **John Woo** y de **Chow Yun-fat**.

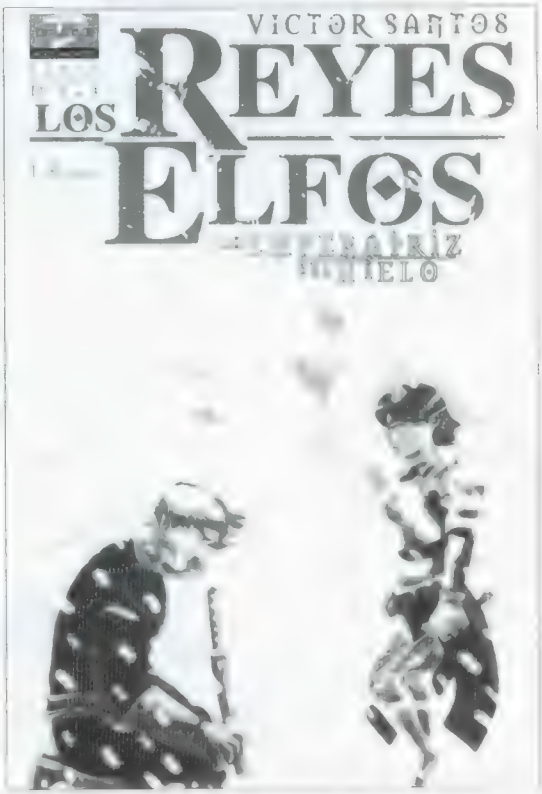


Es poco después cuando decide adentrarse en la Fantasía Heroica con *Los Reyes Elfos*, logrando llamar la atención de crítica y público gracias a una historia muy bien contada, llena de documentación, en la que el dibujo está completamente al servicio de la narración. Inicialmente dos episodios, más un especial de historias cortas titulado *La Doncella y los Lobos* –que le vale su primera nominación como Autor Revelación en Barcelona– que dejaban a los lectores con la sensación de encontrarse tan sólo ante la punta del iceberg de un proyecto de cómic de dimensiones mucho más grandes, y con la seguridad de haber descubierto a un autor que, con influencias de estilo de gente como **Miller** o **Mignola** y narrativas de **Matt Wagner**, iba a dar mucho que hablar.

Tras esta experiencia en la autoedición, y con el aprendizaje necesario en todo lo referente a preparar un cómic pensando en el resultado final del proceso y no sólo en acabar las páginas, **Víctor** llega con *Los Reyes Elfos* a la editorial asturiana Dude Comics, dónde además de reeditar su trabajo anterior para 7 monos, ve la luz el siguiente arco argumental: *La Emperatriz de Hielo*, donde efectivamente la obra empieza a demostrar su verdadera envergadura, y donde sigue creciendo página a página como dibujante y narrador. Cuatro episodios de bellísimas portadas –otra de las constantes en su obra– que acabaron abriéndole también las puertas del mercado portugues, así como valiéndole el premio del público a la Mejor Obra del Año y los premios del público y de la crítica al Mejor Autor Revelación en Barcelona.

Otra buena parte de la culpa de estas nominaciones la tuvo su trabajo para Astiberri: *Pulp Heroes*, donde **Víctor** se adentra de lleno en su otro género favorito, el género negro, contándonos una historia autoconclusiva con todos los elementos imprescindibles para satisfacer a los aficionados a las historias policiacas.

Y si el pasado ha sido movido, el futuro se presenta agotador para **Víctor**. Además de la inminente aparición –en un solo volumen– del siguiente arco argumental de Los Reyes Elfos, titulado *La Espada de los Inocentes*, el próximo mes de octubre, de la mano de Astiberri, verá la luz un nuevo proyecto suyo titulado *Faeric Gangs*; del mismo modo que para Dolmen –dentro de su línea Iberia de autores españoles–, editará una serie limitada de tres episodios titulada **Protector**. Un poco más adelante, y mientras siguen concretándose los proyectos, tenemos *Luciérnaga*, trabajo en el que se encargará de los guiones para el dibujante catalán **Oriol Roca**. Por si esto fuera poco, dentro del campo de la animación, parece que una de sus creaciones: *Aris & Pei* está a punto de ver la luz.



Todo esto, y seguro que mucho más, de la mano de uno de los creadores nacionales más interesantes, capaz de combinar proyectos comerciales con un estilo muy personal y que, afortunadamente para sus lectores, es capaz de producir abundantemente y de realizar el maravilloso cartel de las Jornadas de este año ¿se puede pedir más?

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

mike CAREY

Aunque actualmente vive en Londres, **Mike Carey** nació a finales de los cincuenta en un Liverpool que empezaba a sufrir los efectos de una depresión económica. El que iba a ser cronista oficial de las andanzas de Lucifer, tendría sus primeras visiones del *Infierno* cuando visitaba los hornos de la panadería industrial donde su padre trabajaba en turnos de doce horas.

Siempre interesado por el cómic, la vida iba a conducir a **Carey** por otros caminos convirtiéndose en profesor de Lengua Inglesa; sus contactos con la historieta en esa época se limitan a escribir artículos y reseñas que luego envía a revistas, aunque pocos de ellos se publican. Su oportunidad llega cuando en 1989 una de esas revistas decide lanzar una línea de comics. **Carey** presenta dos proyectos, uno de los cuales, *Aquarius* –superhéroes muy influenciados por *Watchmen*– incluso llegaría a ver la luz. La compañía quiebra, pero este humilde debut es suficiente para que poco después consiga trabajo en una pequeña editorial Americana, Malibu, donde es el encargado de llevar al cómic las vidas de Ozzy Osbourne y el grupo Pantera, en una especie de biografías fantásticas –vampiros incluidos– de estas figuras del heavy-metal rock. Un trabajo que el propio **Carey** considera nada satisfactorio, pero que fue un peldaño más en su carrera que le lleva a ser fichado por otro sello de más prestigio, Caliber, compañía para la que realiza sus primeras obras importantes: *Inferno* –historia de un condenado al Infierno que intenta escapar– y *Dr. Faustus* –novela gráfica que recrea la clásica historia de la venta del alma–.

Carey usa estas publicaciones como carta de presentación para Vertigo, y cuando allí necesitan urgentemente un guionista que desarrolle un proyecto en sólo 48 horas –ya que el anterior escritor había abandonado–, recurren a **Mike**. De aquí sale *Sandman Presents Lucifer: The Morningstar Option*, pintada por **Scott Hampton** –al que también tenemos de invitado en estas Jornadas–, y que es el primer contacto del guionista de Liverpool con el Dador de Luz. A partir de aquí **Carey** pasa a ser un habitual del sello, escribiendo otra miniserie, también basada en un personaje creado por **Gaiman**, *Sandman Presents Petrefax*, y algunas historias cortas, hasta que la editorial decide publicar una serie abierta protagonizada por el Ángel Caído, con **Carey** como guionista. *Lucifer* es un éxito de público y crítica, una serie que va creciendo y creciendo en calidad e interés a medida que avanza, y que permite a **Mike** abandonar su trabajo de profesor y dedicarse a la escritura a tiempo completo.

En 2002, **Carey** toma el relevo de **Azzarello** –otro invitado este año– al frente de Hellblazer, devolviendo a Constantine a ambientes británicos y más cercanos a la magia. Otros trabajos de **Carey** para Vertigo incluyen dos volúmenes, *The Furies* y *Nirvana* pintados respectivamente por **John Bolton** y el gran **Jon J Muth**.

Siguiendo un camino inverso al de la gran mayoría de sus coetáneos, **Carey** empieza a trabajar para la más famosa revista británica –2000AD–, cuando ya había triunfado en América. Entre sus guiones para ella destacan *13* con dibujos de **Andy Clark** –historia de un punkie que recibe extraños poderes– y, sobre todo, *Carver Hale*, dibujada por **Mike Perkins** y protagonizada por un matón de una banda de gangsters londinenses que descubre que su jefe es en realidad un demonio.

Otro aspecto a destacar en la carrera de **Carey** es su trabajo para televisión, donde ha realizado guiones para series de animación –*Meadowlands* o *Spheriks*– e incluso para culebrones como *Night and Day*.

En muy pocos años **Mike Carey** ha pasado a ser uno de los más interesantes guionistas del medio, un escritor que mezcla mitología, religión, terror y lo más frágil de la condición humana en unas historias de temática adulta que siempre tratan al lector como una persona inteligente.

Las Jornadas de Cómic tienen el honor de contar este año con **Mike Carey,** del que nada menos que **Neil Gaiman** ha dicho que *fácilmente, está entre los 6 mejores escritores de comics de la actualidad.*

Germán Menéndez Flórez

AUTOR INVITADO

mark BUCKINGHAM

Desde que era un niño en su Inglaterra natal, fascinado primero por los personajes Marvel y más tarde por las historias que leía en la revista 2000AD, **Mark Buckingham** siempre ha querido ser dibujante de comics. Sólo hubo un tiempo, cuando empezaba a estudiar diseño en la Universidad de Stafforshire, en que estuvo dedicado a otro campo: trabajar en un estudio de animación. **Mark** comenzó a colaborar en diversos fanzines y revistas con ilustraciones y tiras. Era aquella –mediados de los ochenta– una época de gran creatividad en el Reino Unido, prueba de ello es que cuando **Buckingham** decide unirse a la SSI –Sociedad de ilustradores de tiras– coincide en ella con otros dos jóvenes recién llegados: **Neil Gaiman** y **Dave McKean**.

La amistad con **Gaiman** iba ser muy importante en la carrera de **Mark**, ya que este –que estaba empezando a labrarse su leyenda– le recomienda a la editora de DC Comics **Karen Berger**, consiguiéndole su primer trabajo profesional en América, el de entintador de Hellblazer, donde permanecería un tiempo hasta que le llega la oportunidad de realizar los lápices del episodio 18 de la serie, a partir del cual sería el dibujante regular durante varios números. Finalmente, **Mark** consigue su licenciatura en arte y diseño en Stafforshire, con lo que dispone ya de tiempo completo para dedicarse al cómic, donde no van a faltarle oportunidades tras la capacidad de trabajo y condiciones que había mostrado en Hellblazer. Los primeros años de la década de los noventa son de gran actividad para **Buckingham**, por una parte –junto con **Gaiman**– se hace cargo de continuar el Miracleman de **Alan Moore** durante unos pocos episodios antes de que diversos problemas dieran al traste con la serie; por otra parte sigue colaborando con DC Vertigo en títulos clave como Shade, El Hombre Cambiante –donde entintó y luego realizó una etapa como dibujante– o como Sandman, de nuevo con **Gaiman** –tintas en *La Canción de Orfeo* y *El Fin de los Mundos*– o la primera serie limitada de Muerte, donde pasa a tinta por primera vez a **Chris Bachalo** iniciando una colaboración que se traduciría en una de las mejores simbiosis entre dibujante y entintador que se recuerdan. La segunda miniserie de Muerte –*Lo Mejor de tu Vida*– va a marcar otro punto importante en la carrera de **Mark**, ya que **Bachalo** no puede terminarla y es el propio **Mark** el que abandona la tinta para dibujar la mitad final de la historia, consiguiendo darle una unidad y una calidad que difícilmente otro *sustituto* habría conseguido.

Aparte de Vertigo, **Buckingham** empieza a trabajar para 2000AD y para Marvel, donde se ocupa –unas veces a los lápices y otras a las tintas– de series como Ghost Rider 2099, Dr. Strange o Generación X, coincidiendo de nuevo con **Bachalo**. Esta experiencia con súperhéroes le lleva de nuevo a DC –donde sólo había trabajado en la línea Vertigo–, dibujando, por ejemplo, una etapa de Batman: Shadow Of The Bat y el especial Mr. Freeze.

Pero el reconocimiento completo de **Buckingham** como el gran artista que es iba a llegar a finales de los noventa cuando pasa a ser el dibujante de la serie Titans, donde con la guionista **Devin**

IT WASN'T JUST A MOUSE, YOU FOOL! I THINK IT HAD A RIDE! IT'S THE GODDAMN MOUNTED POLICE!
HELP ME CATCH IT, OR KILL IT, OR WE'LL... BOTH HANG!
BUT--!
THERE THEY GO!
RUN LIKE THE WIND, REX!
SCREW THE WIND!

Grayson iban a realizar una serie súperheroica tan atípica como interesante. La recreación de personajes y ambientes, la ornamentación de páginas, la planificación, la elegancia de estilo... todo se conjuga para dar lugar a una *magia* muy especial: la magia de **Mark Buckingham**.

Tras su etapa en los Titans vuelve a Vertigo para dibujar un delicioso especial –*Merv Pumpkinhead, Agent of Dream*– protagonizado por Merv, el personaje de Sandman con cabeza de calabaza convertido en un improbable James Bond.

Actualmente **Mark** es el dibujante de dos series muy distintas entre si, que muestran la versatilidad de nuestro invitado: Peter Parker Spiderman, donde de la mano de **Paul Jenkins** plasma las aventuras del Hombre Araña desde el punto de vista del hombre tras la mascara, consiguiendo uno de los comics de súperhéroes más personales e interesantes del mercado; y *Fables*, cómic que muestra a los personajes de fábulas y cuentos infantiles viviendo entre nosotros y que está consiguiendo gran éxito. Y, ¿quién mejor que **Mark** para dibujar a BlancaNieves, el Lobo, Ricitos de Oro, los tres cerditos o al Príncipe Azul capturando a la vez su encanto y haciéndoles parecer siniestros o peligrosos cuando es necesario para mantener la temática adulta de la serie?

Las Jornadas de Comic de Avilés tienen el placer de presentar ante el publico español a Mark Buckingham. Y a su magia.

Germán Menéndez Flórez

PRESENTACIÓN

Durante la primera quincena de septiembre nuestra ciudad se convertirá en el escenario de las Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés, que este año celebran su octava edición, convirtiéndose así en una de las más veteranas de las numerosas actividades culturales avilesinas.

Nuestra apuesta por esta actividad encaja con la voluntad que el Equipo de Gobierno del Ayuntamiento de Avilés ha manifestado siempre por potenciar la imagen de nuestra ciudad fuera de nuestro entorno inmediato y nada mejor para ello que aumentar y mejorar la ya importante oferta de actividades culturales y de ocio, que atraigan tanto a público especializado como al ciudadano en general.

Por octavo año consecutivo, nuestra villa se convertirá en la capital europea del mundo del cómic al acoger a algunos de los autores más importantes de todo el mundo y cientos de aficionados venidos de todas partes de España, además de otros profesionales del medio y revistas especializadas que convierten a Avilés en punto de referencia para cualquiera que tenga algo que ver con el cómic.

La oferta de programación destaca, al igual que en ediciones anteriores, por su calidad: coloquios y conferencias con una quincena de autores llegados de sitios como Estados Unidos, Gran Bretaña o Italia, un ciclo de vídeocine en el que podrán contemplarse verdaderas rarezas, exposiciones de originales que nos permitirán acercarnos a la obra de tres prestigiosos autores o sesiones de firmas en las que se manifiesta claramente la política de cercanía de este festival, son algunas de las numerosas actividades que podrán disfrutarse. A todo esto hay que añadir, y como muestra de la especial atención que siempre hemos prestado al aspecto formativo, el curso de cómic que este año enseñará cómo crear personajes y que contará con un profesorado de auténtico lujo.

Nos encontramos pues, ante una oferta cultural y festiva de gran nivel que no sólo nos dará la ocasión de asomarnos a este importante medio expresivo, sino que también servirá para que Avilés sea más conocida y visitadas y se convierta en importante referencia cultural en un círculo cada vez más amplio. Para ello la ciudad, sus hoteles, restaurantes, lugares de ocio y, por supuesto, sus habitantes ofreceremos de nuevo nuestra hospitalidad para acoger a todos los visitantes que se acerquen a compartir estos días con nosotros, al mismo tiempo que los de aquí disfrutamos de lo que éstos nos ofrezcan.

Por último agradecer a la Asociación Cultural Amigos de la Historieta de Asturias su trabajo y colaboración en la organización de las Jornadas. Sin su dedicación y entusiasmo el Ayuntamiento no podría realizar esta actividad que, como todas las del calendario cultural avilesino, están pensadas por y para todos.

Juan José Fernández Fernández
Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Avilés

PROGRAMA

Martes *9*

19:00 h Inaguración (con presencia de autoridades y autores invitados)
19:30 h Charla coloquio: **VICTOR SANTOS**
21:00 h Firmas

Miércoles *10*

12:00 h Rueda de prensa
15:30 h Videocine: ***Birds of Prey*** *(V.O.). Primer episodio de la serie de TV*
Snuff 2000*. Cortometraje de Borja Crespo*

17:00 h Charla Coloquio: **MIKE CAREY**
18:15 h Charla Coloquio: **VITTORIO GIARDINO**
19:30 h Charla Coloquio: **MARK BUCKINGHAM**
20:45 Firmas

Jueves *11*

12:00 h Rueda de prensa
15:30 h Videocine: ***Batman: Dead End****. Cortometraje de Sandy Collora. (V.O.)*
Spirit*. Primer episodio de la serie de TV*

17:00 h Charla Coloquio: **MARCOS MARTÍN**
18:15 h Charla Coloquio: **BRIAN AZZARELLO**
19:30 h Charla Coloquio: **SCOTT HAMPTON**
20:45 Firmas

Viernes *12*

12:00 h Rueda de prensa
15:30 h Videocine: ***Dark Angel*** *(V.O. con subtítulos en castellano).*
Primer episodio de la serie de TV

17:00 h Charla Coloquio: **DUNCAN FEGREDO**
18:15 h Charla Coloquio: **MIGUELANXO PRADO**
19:30 h Charla Coloquio: **TERRY DODSON**
20:45 Firmas

Sábado *13*

12:00 h Rueda de prensa
12:45 h Partidillo de fútbol: Organización y autores vs. Aficionados
15:00 h Videocine: ***Los Cuatro Fantásticos*** *de Roger Corman*
Batman: Dead End. *Cortometraje de Sandy Collora. (V.O.)*

17:00 h Charla Coloquio: **ESTEBAN MAROTO**
18:15 h Charla Coloquio: **MIKE KALUTA**
19:30 h CLAUSURA (con presencia de autoridades y autores invitados)
20:45 Firmas

Domingo *15*

Firmas y Convivencia

CURSO DE CÓMIC
9 al 12
10 a 12 h
IES Juan Antonio Suances

EXPOSICIONES
2 al 15

Esteban Maroto
Casa de Cultura

Barry Kitson
Casa de Cultura

Miguelanxo Prado
C.C. El Atrio

Partidillo de fútbol
Autores vs. Aficionados
Sábado 13
12.30 h

Ruedas de prensa
Proyecciones, conferencias y firmas en la Casa de Cultura de Avilés

Todos los días con el desayuno
La Guía
fanzine oficial de las *Jornadas*

Dep. Legal: As-3271/03

Este programa puede sufrir modificaciones que serán puestas en conocimiento del público en la ***Casa de Cultura*** y a través de ***La Guía*** de las *Jornadas*

VIII JORNADAS INTERNACIONALES DEL CÓMIC VILLA DE AVILÉS

1 AL 14 DE SEPTIEMBRE DE 2003

CURSO DE COMIC–EXPOSICIONES–MESAS REDONDAS–VIDEOPROYECCIONES

CASA DE CULTURA–CC EL ATRIO–IES JUAN ANTONIO SUANCES

AUTORES INVITADOS

9 AL 14 DE SEPTIEMBRE

TERRY DODSON (USA) MARK BUCKINGHAM (UK) MIKE KALUTA (USA) MIGUELANXO PRADO (ESPAÑA)
DUNCAN FEGREDO (UK) HORACIO ALTUNA (ARGENTINA) SCOTT HAMPTON (USA)
MIKE CAREY (UK) MARCOS MARTÍN (ESPAÑA) BRIAN AZZARELLO (USA) VICTOR SANTOS (ESPAÑA)
FELIX VEGA (CHILE) BARRY KITSON (UK) ESTEBAN MAROTO (ESPAÑA) VITTORIO GIARDINO (ITALIA)

ASOCIACIÓN DE AMIGOS DE LA HISTORIETA DE ASTURIAS

Ayuntamiento de Avilés

EL ATRIO

Casa Municipal de Cultura Avilés